

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЫ!

№ 11/12 2002

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

StarCraft: Ghost

от стратегии к 3D action

NFS: HP 2 & HITMAN 2

надежда умерла последней

Корсары 2

романтика морских просторов

Soldiers of Anarchy

анархия — мать порядка

Divine Divinity

РПГ с большой буквы

Nine Inch Nails

музыка не только в играх

Красный Дракон

прочитай, чтобы посмотреть

Подписной индекс — 23852

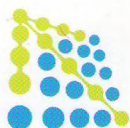
ISSN 1609-9001



9 771609 900008



11 >



первый украинский
фестиваль интернет

Конкурсная программа
интернет-проектов –
регистрация до 21 ноября.

Вручение премии
«Выбор Интернет» –
20 ноября.

Церемония награждения
лауреатов и вручение
Гран-При –
21 декабря,
ДК КПИ.

Internetua.net

Все о конкурсах, правилах и призах узнавай на сайте Фестиваля

организатор



официальный
интернет-провайдер



официальный
интернет-партнер



генеральный
информационный
партнер



проекционная
техника



эксклюзивное
печатное
интернет-издание



техническая
поддержка



эксклюзивный
англоязычный
медиа-партнер



партнеры
Фестиваля



информационные
партнеры



INTRO

Добрый день (утро, вечер, ночь), дорогой (многоуважаемый, почитаемый, «чисто конкретный») читатель (почитатель, писатель, пописатель)!

Вот и пришла зима. Мысль, конечно, сильная, но не слишком оригинальная и популярная, особенно среди работников коммунальных служб и наших друзей из теплых стран. Вы, естественно, подумаете — а при чем здесь компьютерные игры? И будете правы (левы). А не будет больше компьютерных игр! Шутка.

Но на самом деле в этом журнале об играх будет сказано еще достаточно, поэтому сейчас можно поговорить просто «за жизнь». Во-первых: спасибо за то, что вы купили (а лучше — подписали) это собрание сочинений нескольких сумасшедших парней на разноцветных бумажках и тем самым не дали им умереть от голода. Во-вторых: пойдите и купите (а лучше подпишитесь!) еще один такой же журнал, чтобы мы перестали наконец ходить по улицам и отнимать деньги у маленьких детей (в основном, с помощью нашего внешнего вида). Еще хотел бы попросить, чтобы вы по утрам чистили зубы, а перед едой мыли руки и чтоб переходили улицу в положенном месте, поскольку нам дорог каждый наш читатель. В связи с нарастающей в нашем обществе агрессией, хочется обратить особое внимание на поведение людей в общественном транспорте по утрам. Ведь если вся страна начинает рабочий день с ругани и «посылений», то о каком выходе из сложившегося коллапса (прикольное слово, которое имеет приблизительно такой же смысл, как и звучание) может идти речь? Поэтому улыбайтесь почаще — но не по-американски, а по-человечески. Ведь жизнь прекрасна и удивительна (хотя бы потому, что существуют компьютерные игры, журнал «Шпиль!» и пиво) и является лишь тем, что мы о ней думаем.

Вот и все, что хотелось сказать «не в тему». Открывайте следующую страницу и упивайтесь этим кладезем (вагоном, тележкой, микроном) мудрости и не закрывайте, пока все не прочитаете (там внутри, между строк, большой секрет) — ведь «большой брат следит за тобой».



Чиз-3-3-3!

Содержание

Эхо планеты

Igropanorama	2
Индустри	3
Screen-напад	4
Best of	5

Ждем-с!

PC	
StarCraft: Ghost	6
Корсары 2	8
Archangel	10
Shadowbane	12
Консоли	
Splinter Cell	14

To play or not to play

PC	
Iron Storm	16
Strike Fighters: Project 1	18
Soldiers of Anarchy	20
Need for Speed: Hot Pursuit 2	22
NHL 2003	23
Sniper: Path of Vengeance	24
Hitman II: Silent Assassin	26
Virtual Skipper 2	35
Игра номера	
Divine Divinity	28
Ацтой	
Al Qaeda Hunting 3D	35
Консоли	
Buffy the Vampire Slayer	36

Tips&Tricks

Cheats+Hits	38
-------------	----

Sossyska

Об играх, в которые играют люди, и о людях, относящихся к этому всерьез	40
---	----

Animania

Neon Genesis Evangelion	42
-------------------------	----

Clubничка

WCG 2002	44
----------	----

Музыкальное чтиво!

Новые	46
Nine Inch Nails	48

Columbia Бразерс

Самые популярные фильмы американского проката	49
---	----

КиноОборзение

SmexoDream

Vsyakaya vsyachina

PaШпиль

Железный бум	56
Как закалялась stal	58
Cell-o-Fan	62

Vox-Populi

64

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный отстой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще — неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

Midtown Madness 3

Все сомнения насчет выхода «Midtown Madness 3» на компьютере развеял главный дизайнер Digital Illusions — Андрис Роман. Так что поклонники сумасшедших гонок в центре города (на сей раз



Нью-Йорка и Парижа) могут спокойно дожидаться второй половины 2003 года. Именно в это время ожидается релиз этой неодиозной игрушки.

Причем стоит напомнить, что первоначально «ММ3» разрабатывалась исключительно для маздайной коробки, но, видать, все-таки у американских издателей сердце не настолько каменное, как мы предполагали.

Hidden & Dangerous 2

Продолжение одного из лучших тактических шутеров последнего десятилетия должно появиться в продаже где-то в 2003 году. Такая неопределенность объясняется желанием разработчиков из Illusion перво-наперво выпустить вторую «Мафию», что, учитывая

популярность этой игры в народе, вовсе и не удивительно.

GTA: Vice City

Радуйтесь, хулиганы, тунейдцы и прочие сливки общества! «Vice City» быть на компе! Во всяком случае, слухи об этом безусловно ожидаемом событии в Сети уже гуляют. Причем появиться на прилавках игра должна где-то в марте 2003 года, так что, если все вышесказанное окажется правдой, то ждать осталось не так уж и долго.



ИгроPanorama

Y-Project

Похоже, черная полоса в жизни и карьере талантливых разработчиков из Westka Interactive постепенно начинает светлеть. Те, кто читал прошлый номер нашего журнала, наверное, обратили внимание на «Y-Project». Все в этом футуристическом action должно быть на высшем уровне — и сюжет, и графика, и геймплей. Единственное «но»: из-за финансовых проблем разработчики не могли продолжать работу над игрой. И из 44 человек в команде осталось всего 35 — но именно эти люди смогли найти инвестора, который согласился оплатить две трети затрат на завершение проекта. Так что надеждам Юрия Гладкого, который спит и видит, как бы поиграть в «Y-Project», скорее всего, суждено сбыться.

Любителям пощекотать себе нервишки посвящается:

The Black Mirror

Разрабатывается чешской студией Unknown Identity и представляет собой хоррор-квест с геймплеем в стиле «Syberia» и атмосферой готического ужаса. Сюжет обещает быть захватывающим, а игра — большой и красивой. Главный герой будущей страшилки, Самюэль Гордон, отправляется в старое англий-

ское поместье, носящее название Black Mirror. Именно там прошли лучшие годы его жизни.

Но, естественно, никто там с распростертыми объятьями героя не ждет (скорее даже наоборот)... Короче говоря, сами все увидите, если дождетесь выхода игры, намеченного на весну 2003 года.

Shade: Wrath of Angels

Опять нас хотят напугать — и опять чехи. На этот раз экшн-адвенчурой, главным героем которой — ватиканский священник — в одиночку сражается



со всякой нечистью, имевшей глупость выбраться из недр земли. А начиналось все со вполне безобидного, на первый взгляд, задания — провести расследование в одной из европейских деревушек. Разработчики из Black Element Software и Bohemia Interactive обещают выпустить игру в начале 2003 года. Так мы им и поверили ☺.

В Интернет с фантастической скоростью 56K!

Omni56k Omni 56k Plus

Если вы требовательный пользователь Интернет, то ZyXEL OMNI 56K (V.90) для вас!

- новый ZyXEL-чипсет большой степени интеграции M4,
- Omni 56K Plus имеет RS-232 & USB интерфейс,
- а Omni 56K - RS-232 интерфейс,
- адаптирован к телефонным линиям Украины,
- обеспечивает надежную связь на скорости 33.6 Kbps (V.34 bis) по обычным телефонным линиям и 56 Kbps (V.90) по цифровым;
- особенности модемов для Украины смотрите на www.vectorkiev.com;
- система речевой почты поможет не пропустить ни одного важного звонка в ваше отсутствие;
- полная совместимость с любым факсимильным оборудованием - 14400 бит/с (G3 Fax);
- энергонезависимая память (flash) для загрузки микропрограмм.

Vector
<http://www.vectorkiev.com>
<http://www.vector.kharkov.com>

Киев (044) 228-7321
Харьков (0572) 43-1680
Хмельницкий (0382) 76-5075

Полтава (0522) 56-3668
Днепропетровск (049) 370-1300
Донецк (062) 382-66-90

Одесса (048) 728-6644
Львов (0322) 97-0945
Симферополь (0652) 57-6127



Indus3

Газированный Том

Такой гигант, как Ubi Soft Entertainment, просто не мог пройти мимо набирающего обороты рынка рекламы в компьютерных и видеоиграх. Благо, проекты, которые компания готовит к выходу в будущем году, уже сейчас называют хитами, так что недостатка в желающих разместить в них рекламу своих продуктов не наблюдается.



Так например, stealth-шутером «Tom Clancy's Splinter Cell» (с его достоинствами вы можете ознакомиться в этом номере) заинтересовались Palm, Inc. и производитель безалкогольных энергетических напитков — компания SoBe.

Так что теперь секретный агент повсюду будет орудовать персональным Палмом, не забывая при этом подкрепляться прохладной газировкой.

Ситуация help? Ситуация SOS!

Для старушки Сеги настали тяжелые времена. Стоимость ее акций упала до самой низкой за последние два года отметки. Всего 950 йен платили

SEGA®
SEGA ENTERPRISES, INC.

на токийской фондовой бирже за одну простую акцию некогда процветающей компании. Да и вообще, о чем тут говорить, если чистый доход Sega Corp. за текущий финансовый год составит всего 5 млрд. йен. Это вместо 18 миллиардов, которые японские игровые короли рассчитывали получить!

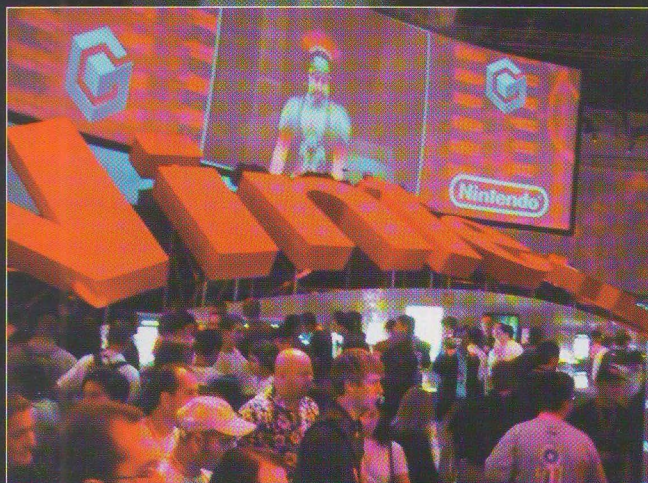
А подвела компанию линейка спортивных симуляторов, на которые возлагались наибольшие надежды. Даже любимый всеми американскими подростками «NFL» не смог спасти ситуацию.

Sony, Korn и все-все-все

А вот у Sony никаких финансовых проблем нет и в помине. Однако компания и не думает расслабляться — напротив, она ведет весьма жесткую маркетинговую политику по продвижению своих игр. Так,



рекламная компания гонки «ATV Offroad Fury 2» предусматривает постоянное присутствие этой игры на экранах буржуйских телевизоров, а также на страницах журналов уровня «Playboy». А для того чтобы окончательно добить аудиторию, был подписан контракт с альтернативными отцами из группы «Korn». Во время своих концертов ребята будут швыряться дисками с игрой в наиболее преданных фанов.



Nintendo в доле

На конец 2005 года назначен выход новых игровых систем от Nintendo. Тем самым компания опровергла все предположения по поводу будущей ее специализации исключительно как разработчика игрового ПО.

Питер МакДугалл, вице-президент отдела продаж американского отделения Nintendo, выступая на Gerard Klauer Mattison Conference, отметил, что его компания не собирается терять лидирующие позиции на рынке игровых консолей и не пойдет по стопам

Играть по европейски

Кто бы там что ни говорил против приставок нового поколения, но в Европе их однозначно любят. Иначе пришлось бы усомниться в отчете французских аналитиков из компании IDATE. По их мнению, европейский рынок новомодных консолей достигнет к 2007 году объема в 28 миллиардов евро. Причем данные эти взяты отнюдь не от фонаря — французы внимательно изучили результаты деятельности более чем четырехсот компаний по всему миру.

Так что лет эдак через пять, глядишь, и Голливуду придется потесниться.

Новость месяца!

1C выходит на игровой рынок Украины.

Дадим бой пиратам!

1C

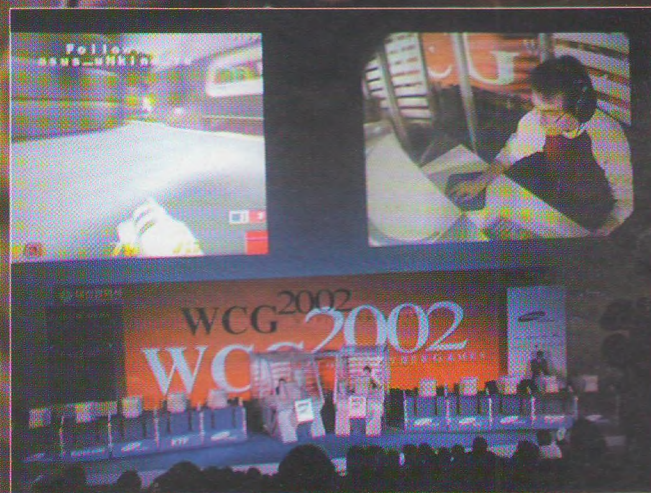
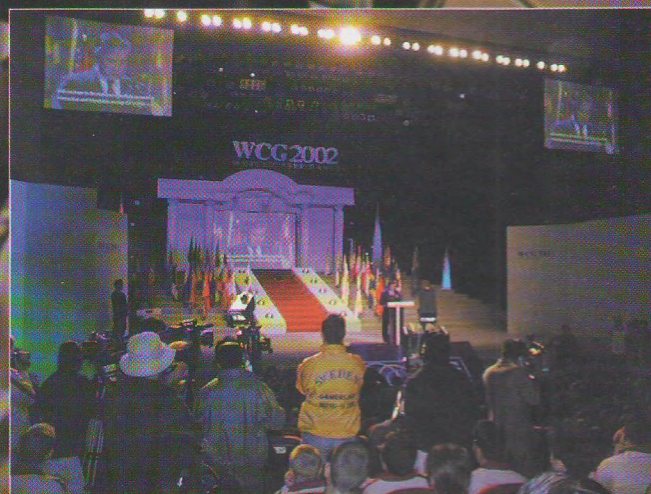
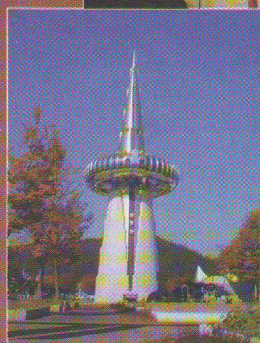


Сеги. Что касается самих новых платформ то, как заявил г-н МакДугалл, речь идет о новых версиях Game Boy Advance и GameCube.



WCG 2002 by GreenJek

репортаж из Кореи на странице 44!



Улыбнитесь. Расслабьтесь. Наберите полную грудь воздуха. Выпустите воздух (не забывая это периодически повторять). Представьте,

что вы — на тихом берегу возле океана в Пхукете и с бокалом голубого тоника. Теперь мысленно перенеситесь в ваш город и приземлитесь у раскладки с компактками. Не обращайтесь внимания на соседние прилавки с заменой батареек и газетные лотки. Сосредоточьтесь. Вы здесь, чтобы составить хит-парад самых популярных игр месяца, так что давайте этим и займемся...

1. **Divine Divinity.** Игра, которой удалось идеально совместить в себе черты «Diablo», столь любимого народом, с оригинальностью «Arcanum»

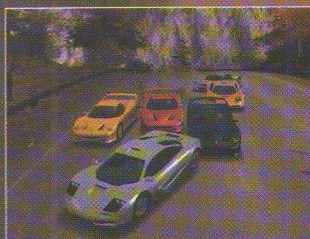
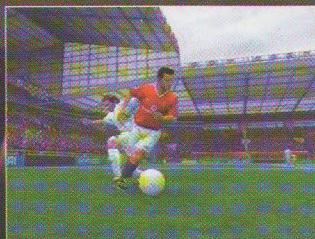


THE BEST OF...

и, кроме того, внести множество собственных новшеств, — такая игра не могла не добиться значительных успехов. И это несмотря на то, что пираты так испоганили русскую версию игры...

2. **Fifa 2003.** Спорт и компьютерные игры. Игра — спорт. Футбол... Короче, такая популярная игра, как «Fifa», сразу же заняла достойное место во всех игровых хит-парадах, и наш не исключение...

3. **Need for Speed: Hot Pursuit 2.** Конечно, эта версия гонок далеко не идеальна, но все-



таки надо ж людям на чем-то ездить ☺.

4. **Combat Flight Simulator 3.** Достойный конкурент второму Илу! А то, что он уже при старте оказался в нашем рейтинге, говорит лишь о том, что людям он явно



пришелся по душе. А вам он нравится? Или вы предпочитаете летать как-то по-другому? И вообще, вы что, еще не видели этого?!

5. **Stronghold-Crusader.** Еще один новичок, принадлежит он к семейству качественных стратегий и отличается тем, что является продолжением. Вообще-то, игра вообрала как хорошие, так и плохие стороны предшественницы, но, кроме того, привнесла достаточно новеньких заманух, явно пришедшихся публике по душе.



music

Параметры спутника :

Спутник: AMOS-1
Позиция: 4 град. западной долготы
Частота: 11405 МГц
Поток: 12659 Mb/s
FEC: 3/4
Поляризация: Н (горизонтальная)
Тел. для справок: (+380 44) 256 25 91

СМОТРИ МУЗЫКУ

Украина, г. Киев ул. Академика Богомольца 4, 9 этаж, e-mail: info@o-tv.net www.o-tv.net

Название: StarCraft: Ghost
Разработчик: Blizzard
Издатель: Vivendi Universal Publishing
Жанр: тактический action



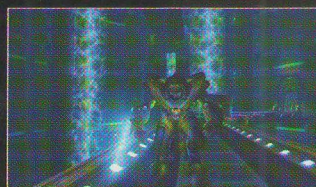
Nova, да не новá

Во всех жанрах есть свои абсолютные шедевры. В жанре RPG — это «Baldur's Gate».

И все было тихо и спокойно, пока одна шибко умная (или больно жадная) личность не решила портировать этот шедевр на приставки. Сказано — сделано. И знаете, что увидели игроки-приставочники? Тупую мясорубку — экшн, сильно смахивающий на «Rune», и совсем уж не ролевик...

Да, прав был старший опер Гоблин (<http://oper.ru>) насчет того, что приставки вредно влияют на геймерские мозги. (Поправка: разработчиков это тоже касается...)

А вот сему и подтверждение. После выхода «Warcraft III» игровая общественность стала гадать на кофейной гуще: а что сейчас анонсирует Blizzard? Все знали, что компания довольно интенсивно работает над MMORPG «World of Warcraft», но и кроме нее есть много секретного, а еще — темная лошадка и кот в меш-



ке. Только кот этот оказался не котом, а призраком, и мешок — ящиком Пандоры.

Ну что ж, получайте, вот оно — ваше чудо-юдо рыба-кит или «StarCraft: Ghost».

Игра разрабатывается только для консолей. PC-версии не будет! Но это еще полбеды, хуже другое: стала заметной нехорошая тенденция — Blizzard, как студент-старшекурсник, ничего нового не придумывает, только знает себе комбинирует предыдущие свои творения. Вселенная StarCraft плюс движок от «World of Warcraft» — все это порезано, пожато, усušено и закатано на диски для Игрокубиков и прочих Иксо-ящиков. Почему консоли? Процесс разработки игр для PC и консолей — это небо и земля. Ну, это как делать торты для элиты, а потом вдруг начать



клепать батоны для голодных пролетариев (я имел в виду хлебобулочные изделия, а не Батоны Протоссов ©). Возни на несколько порядков меньше, да и успех гарантирован... Почему? Открою страшную приставочную тайну: на консолях все игры делятся на хорошие и очень хорошие. Такого понятия, как «отстой», там нет.

Ну, как бы там ни было, поругались и хватит. Пора это чудо-юдо описывать.

Итак, Blizzard решила рассказать новую историю из эпической саги StarCraft'a людям, никогда о ней не слышавшим (и которым все это, по большому счету, фиолетово).

«StarCraft: Ghost» — тактический экшн от третьего лица. Понятное дело, что обещают все супер: графику, звук, геймплей. Последний, кстати, был вообще назван революционным.

Игроку предстоит побывать в шкуре призрака по имени Nova, 20 лет обучавшегося псионике и ведению боевых действий. Nova будет носить стильный суперприкид — костюмчик, увеличивающий силу, подвижность и скорость. Персонаж будет также иметь возможность использовать все Ghost'овские «примочки» типа Lockdown и невидимости.

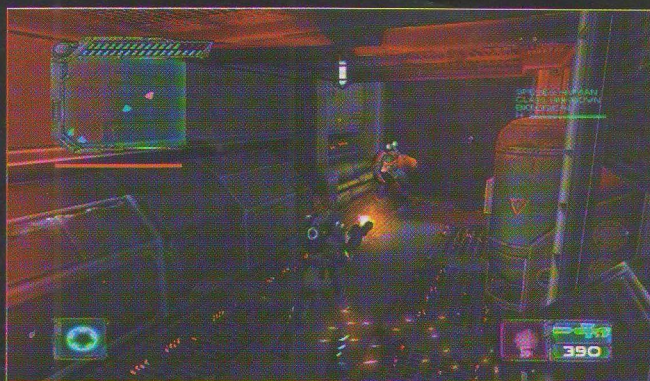
Игрок прогуляется по знакомым до боли ландшафтам





в полном 3D, поучаствует в различного рода батаях — от мелких потасовок за какой-то отдельный объект до военных действий планетарного масштаба.

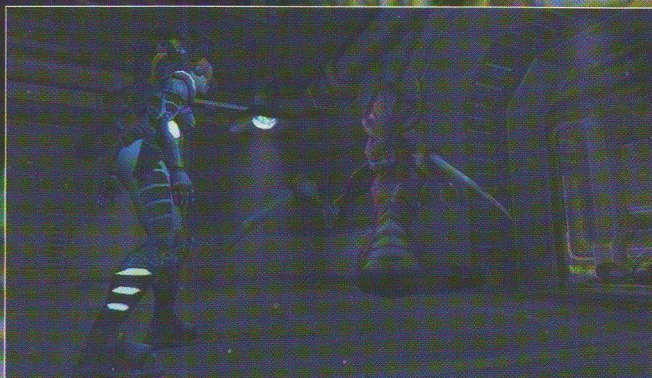
Против детища Westwood я ничего против не имею, игра просто супер: прекрасный сингл и неплохой мультиплеер, хорошая графика, озвучка и, что самое главное, отлично



Попытка покушения на лавры уже поднадоевшей, но все еще горячо любимой Лариски с треском провалилась.

Пехота и Огнеметчики Землян выглядят надлежащим об-

нор, Керриган — жалкие слабаки по сравнению с Nova. Эта «дэвушка» и в горящий бункер войдет, и пачку Гидралисков одной очередью из снайперской винтовки завалит.



Кроме того, существует возможность «вызывать огонь на себя», указывая места для массированных атак крейсеров и осадных танков. В игре будет множество видов техники из оригинального «Starcraft» — на них можно кататься или летать (как вам прогулка в Ультралиске или полет на Arbiter'e?).

И конечно же, у Nova будет много всякого оружия типа Гаусс-винтовки или огнемета. А еще...

Стоп! А все выше описанное ничего вам не напоминает? Правильно, «C&C: Renegade» во вселенной Starcraft. Переработанный и дополненный.

воссозданная атмосфера C&C. Так что Blizzard ничего принципиально нового не придумала...

Как для приставок, графика весьма неплоха, а внутренний дизайн баз Землян полностью соответствует роликам из «Starcraft». Эх, еще бы год-два работы — и как чудно это бы смотрелось на экране монитора...

Ладно, не будем больше о грустном.

Но, видимо, придется. Взять хотя бы саму Nova. Характер стойкий, нордический, внешность тоже скандинавская (см. фото), лет 30 с хвостиком, хотя бегаёт и прыгает как молодая. Ларе Крофт в подметки (ну разве что в тетки) не годится.

разом, но лица и мимика — ужас... просто руки опускаются. Зерги — они и на Тарсониесе Зерги. Только выглядят не так страшно, как раньше.

И, наконец, Протоссы... Что же с вами сделали изверги-дизайнеры и прочие программисты?! От некогда великой (во всех отношениях) расы осталось только название. Мне пришлось приложить немало усилий, чтобы узнать в худшем и сгорбленном сморчке грозного Зилота.

Все-все-все теперь стали мишенями для кровожадной Nova. Зератул, Артанис, Рей-

В итоге все это безобразие называется «Starcraft: Ghost», и призвано оно углубить (скорее угробить) сюжетную линию вселенной Starcraft и заставить взглянуть на нее по-новому (причем это предназначено для тех, кто и по-старому-то ни на что не смотрел ☹).

Так что, приставочники, радуйтесь, вас ждет настоящий (в вашем понимании) суперхит.

Но ничего, господа PC-шники, будет и на нашей улице праздник... Может быть... когда-нибудь...

Лещук Алексей



Название: Корсары 2 (Sea Dogs 2)

Разработчик: Акелла

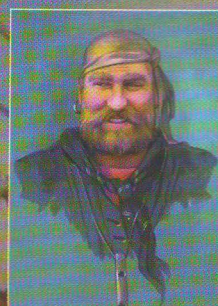
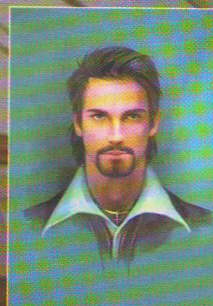
Издатель: 1C

Жанр: RPG/action

Дата выхода: весна 2003 года

Рекомендуемые системные требования:

- процессор Pentium III 700;
- 256 Мб оперативной памяти;
- видеокарта на базе процессора GeForce III \ ATi Radeon 8500;
- операционная система — Windows 95\98\2000\XP;
- Direct X 8.0



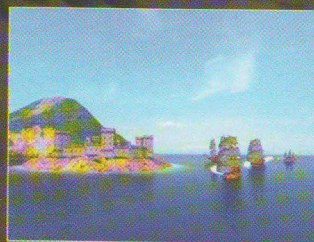
Йо-хо-хо и бутылка рома

Учитывая огромный интерес наших игроков ко второй части игры «Корсары», лишней раз останавливаться на романтике морских приключений, думаю, будет неуместно. Стивенсона в детстве читали все — так что позволите освободившееся место отвести под перечисление интересных и вкусностей, ожидающих нас в новом проекте от «Акеллы».

RPG и 3D Action — вот жанры, на стыке которых лежат **Корсары 2**. Действие будет разворачиваться в XVII веке — во времена расцвета пиратства, захлестнувшего весь Карибский бассейн. Юг Антильских островов разделен между пятью державами: Португалией, Испанией, Голландией, Британией и Францией. Коло-

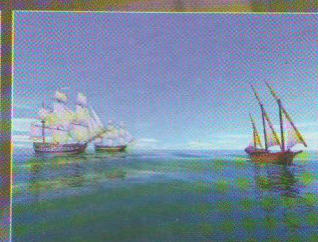
нии, подвластные им, представляют собой тщательно охраняемые портовые города с развитой инфраструктурой и оживленной торговлей. Население такое же, как в и любом другом портовом городе тех времен. Матросы и горожане, солидные купцы и пронырливые контрабандисты — в процессе игры вы можете общаться с любым из них.

Причем игрок (начинающий, кстати, свою карьеру в роли капитана небольшого судна) сам может определить свой жизненный путь и направление карьерного роста. Стать на кровавую, но романтическую (и довольно прибыльную) стезю пиратства или же пробиться в капитаны в составе флота одной из стран — это будет зависеть только от ваших принципов.



Игровой процесс вторых «Корсаров» не слишком привязан к сюжету (который, в свою очередь, никак не связан с первой частью игры) — можно бороздить моря и океаны, выполняя при этом всевозможные квесты, и горя не знать.

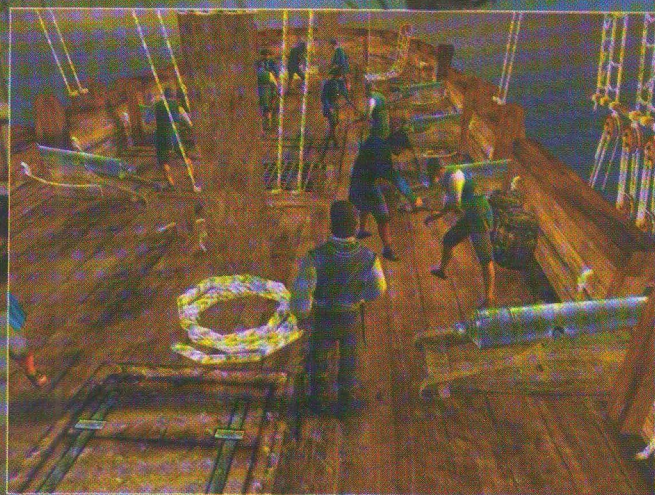
Но все же вначале необходимо, как и в любой другой уважающей себя RPG, сгенерировать героя. Итак, на выбор нам дается два персонажа — причем сюжетная линия будет варьироваться в зависимости от того, кого вы выберете.



те. Далее даете счастливчику имя и определяете начальные характеристики. Ну, вы и сами знаете.

Единственное, о чем стоило бы упомянуть особо, — в отличие от других ролевых игр, в «Корсарах 2» игроку впервые придется столкнуться с такими аспектами, как управление кораблем, взятие на abordage и тому подобными исконно морскими навыками. Кроме того, в ходе игры к главному герою могут присоединяться всевозможные NPC, которых впоследствии





можно прокачивать и заставлять выполнять черную работу.

Любители пораскинуть мозгами в перерывах между размахиванием шпагой и распитием рома будут приятно удивлены продуманной системой ведения торговых операций.

Те же, для кого морские просторы ассоциируются, прежде всего, с тошнотой и сопутствующими ей процессами, должны взять на заметку тот факт, что на суше главный герой будет проводить времени не меньше, чем под парусами. И времяпрепровождение это будет отнюдь не бесполезным. Ведь на островах есть не только города, где можно общаться с NPC, торговать и покупать, сражаться и получать задания. Острова манят еще и непроходимыми тропическими лесами и таинственными пещерами, в которых кто-то (возможно, даже сам старина Флинт!) спрятал награбленные сокровища.

Отдельно стоит упомянуть о графике. Использование российскими разработчиками игрового движка Storm 2 поз-

волило добиться потрясающего эффекта. Практически один в один имитируются морские пейзажи (такой красивой воды я еще нигде и никогда не видел!!!), сухопутные ландшафты и т. д. Неимоверной



красоты капризы погоды — начиная от полного штиля и заканчивая тропическим торнадо. А как выглядит ночное сражение в грозу — взрывы, молнии, пылающие корабли! Это надо видеть!

Музыка под стать игре. Основные музыкальные темы классического направления будут исполнены, как и в первой части, симфоническим оркестром. Однако, в отличие от все той же первой части, темы (а их на этот раз около двадцати пяти) в зависимости от ситуа-

ции будут варьироваться, создавая соответствующий эмоциональный фон. Короче говоря, звук вы отключать не станете.

А теперь коротко о десяти главных особенностях игры:

- более тридцати различных парусных кораблей, на каждый из которых можно установить до шести видов вооружения;
- более 650 персонажей, созданных с использованием скелетной анимации;
- совмещение двух игровых режимов — плавания и перемещения по суше;
- возможность захвата колоний с последующим их разграблением. А при желании можно передать колонию какой-нибудь европейской державе. Поистине королевский подарок;
- система случайно разрабатываемых квестов. То есть теперь даже по прохождении игры скучать не придется;
- рукопашные сражения. Причем не только один на один, но и с участием порядочного количества врагов. Напри-

мер, взятие на бордаж судна противника или обыкновенная уличная потасовка;

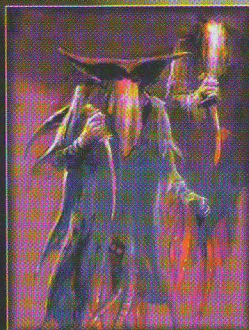
- торговля рабами и контрабанда;
- участие в грандиозных морских сражениях. Уничтожение и захват вражеских кораблей;
- блокада морских торговых путей и островов;
- контроль за состоянием корабля, загрузкой трюмов, количеством команды, пленных и пассажиров.

И последнее — если разработчикам удастся избежать всевозможных ошибок в программном коде, багов и прочей дребедени, коими первая часть «Корсаров» просто изобилвала, мы получим в свое распоряжение практически идеальную игру.

Андрей Гайдут



Название: Archangel
Разработчик: Metropolis Software
Издатель: Fishtank Interactive
Жанр: action
Системные требования: P-III 600, 128 Mb, 32 (64) Video



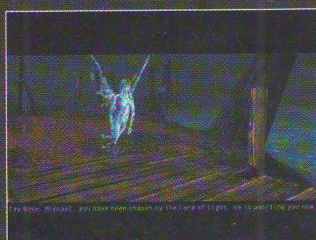
Манна небесная и квакер



Отдаленное (или не очень) будущее. Мрачный, но в то же время аляповатый, монастырь. Два монаха в темно-красных рясах беседуют о всяких напастьях — о Предсказании, Спасителе и прочем благочестивом мракобесии.

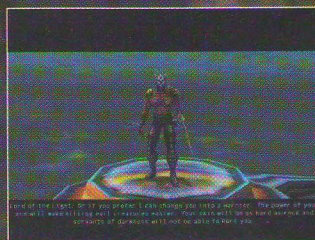
«Стоп! А где же квакер?!» — негодуя воскликнут самые нетерпеливые читатели. Спокойно, щас он появится.

...Одна из комнат того же монастыря. На устланном сеном полу лежит тощий длинноволосый субъект в джинсах и куртке. В воздухе витает до боли знакомый запах перегара ☹. Раздается стон, и субъект на полу начинает шевелиться и через некоторое время поднимается на ноги. Становится видно изможденное бледное лицо с горящими глазами. Квакера (а это именно он) сушит, и, вдобавок, все тело почему-то болит. Бедняга пытается хоть что-то вспомнить, но



терпит сокрушительное фиаско. Тут квакера пробивает на измену, и он решает «сделать ноги». Но в дверях сталкивается с одним из уже знакомых читателю монахов.

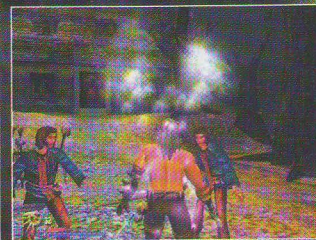
Из разговора становится известно, что парня зовут Майклом и что он — Тот-Кого-Давно-Уже-Ждали. Он типа Спаситель человечества от Властелина Тьмы, и только он может владеть Мечом Света — и все такое. Квакер не врубается. Монахи (теперь уже оба) продолжают грузить... Наконец Майкл сдается. Ему вручают вышеупомянутый Меч Света и, быстренько промямлив напутствие, вежливо указывают на дверь, ненавязчиво наме-



кая, что, чем быстрее он спасет мир, тем лучше.

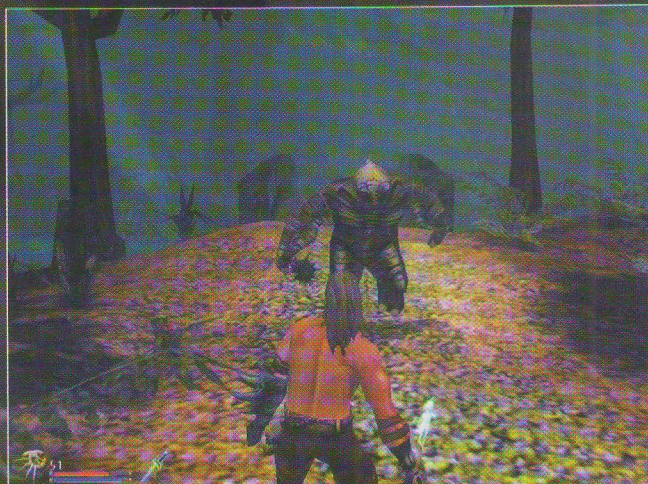
Выйдя за ворота, Майкл встречает... глюк. У него приятный женский голос (да и все остальное тоже ничего, хотя и полупрозрачное и светящееся). Глюк представляется Ангелом и опять начинает ныть насчет борьбы со Злом.

Внезапно происходит смена декораций: ангел-глюк и Майкл переносятся в другой пространственно-временной континуум (или другое измерение, если выразаться языком домохозяйки). Появляется портал, из которого высовывается здоровенная лоснящаяся рожа со светящимися глазами. Это Лорд Света, он намекает



Майклу, что, чем скорее тот разделается с его конкурентом — Властелином Тьмы, тем лучше. Взамен предлагаются все земные и неземные блага: отпущение грехов «на шару», индульгенции со скидкой и вила в эдемских рощах...

Но, чтобы бороться со Злом, Майкл должен соответствующим образом выглядеть. И бедному квакеру предлагают... вселиться в другое тело. К счастью, имеется хоть и небольшой, но выбор: воин (сильный и живучий, но полный профан в магии и прочем оккультизме) либо же фантом с никудышными физическими данными, но зато более искусный в обращении с магией.





После трансплантации души (или чего там еще) в новое тело Майкл опять оказывается на грешной земле. В новом теле ему сухо и комфортно, его уже не сушит и нигде ничего не болит. Квакер наконец-то врубается, как сильно он влип, а также осознает, что поезд ушел, а тормоза остались ☺. Как ни крути, а спасти мир от Властелина Тьмы ему таки придется...

Вот и сказке конец, а кто читал, тот молодец. Ага, я уже слышу недовольные возгласы о том, что по закону к каждой сказке должна прилагаться, как минимум, одна присказка. Ладно, будет вам присказка.

Истории, подобные этой, не редкость, они существуют в различных вариациях и интерпретациях и уже не могут не вызвать улыбки у игроков со стажем. Но именно так все и начинается в игре Archangel от компании Metropolis Software — создателя такой замечательной игры, как «Горький-17». Но если по поводу сюжета игры и внешности главного ге-



роя до перевоплощения можно слегка поиронизировать, то все остальное сделано на очень высоком уровне, и придираться просто не к чему.

Сюрреалистические пейзажи, монстры, оружие и доспехи выглядят очень стильно и прекрасно воссоздают преапокалиптическую атмосферу игры.

Да, монстры в «Archangel» — это что-то... Бесплотные духи, демоны всех мастей и расцве-

ток, ожившие мертвецы — все они послужат неплохими иллюстрациями к произведениям Лафкрафта о Великих Древних.

Первый эпизод игры выполнен в чисто фэнтезийном стиле, потом действие переносится в футуристический Берлин, а затем в Город Зла, где и произойдет последняя битва.

Графика в игре очень хороша, но обладатели компьютеров со 128 Мб памяти и народных видеокарт типа GeForce II

MX400 этого не увидят ☹. Кроме 3D-акселератора хорошо бы иметь и звуковую карту с 3D-звуком...

Управление в игре стандартное: повороты мышкой, бегем по WASD, прыгаем пробелом и так далее.

Кстати, именно тут становится ясно, почему я сразу же признал в Майкле квакера. Дело в том, что очередной спаситель человечества бежит взад-вперед, как и все простые смертные, а вот вправо-влево по-людски уже не получается. Как и любой нормальный квакер, Майкл стрейфится ☺. Выглядит весьма забавно... Но зато хороший стрейф спасает шкуру главного героя во многих ситуациях.

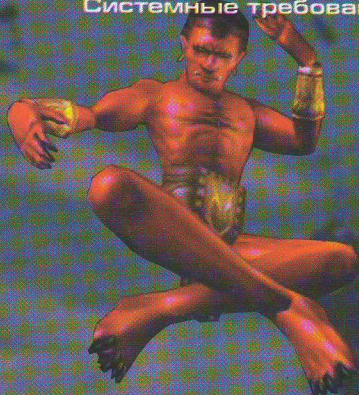
И хотя «Archangel» немного смахивает на «Soul Reaver» и «Blood Omen», на общее положительное впечатление от игры это не влияет.

P. S.: для тех, кто не врубается ☹, повторяю еще раз: В ЭТО СТОИТ ПОИГРАТЬ!!!

Лещук Алексей



Название: Shadowbane
Разработчик: Wolfpack
Издатель: Ubi Soft
Жанр: MMORPG
Дата выхода: 4 февраля 2003 г.
Системные требования: еще не определены, но явно не маленькие



Союз Невероятных Гильдий



Люди постоянно должны чем-нибудь заниматься вместе — на то ведь он и труд, чтобы коллективным быть. Как батка бить — так всем вместе надо; как в танк лезть — так втроем, да еще и с собакой. И если уж по пустыне сорок лет бродить, так, опять же, надо толпою огромной собираться. Да и вообще, так уж как-то повелось, что человек разумный должен свой разум толпе показывать — а то зачем он ему вообще нужен?

Так вот о толпе. Ведь в том и вся прелесть игр, что они для широких масс предназначаются. Есть игры однопользовательские. Ну, тут все понятно: игрок сам себе голова, руки и ноги — и бог ему разработчик. А есть еще игры многопользовательские, и это уже совсем другая история...

Так вот, онлайн-игры давно вошли в мир игр как нечто, объединяющее разные



народы, расы — с различными их кулинарными пристрастиями и неодинаковым отношением к уменьшению численности бамбуковых медведей. Вот только раньше в этих виртуальных мирах люди держались все больше поодиночке, предпочитая самостоятельно богатеть или беднеть, сражаться и побеждать, или заниматься другими делами. Понятное дело, что и тогда можно было объединиться, но это выносилось чисто на собственное усмотрение. А теперь появилась Shadowbane, расширившая привычные рамки MMORPG. Точнее, игра эта еще не вышла в Сеть, но расска-



зать о ней, сдается мне, будет полезно...

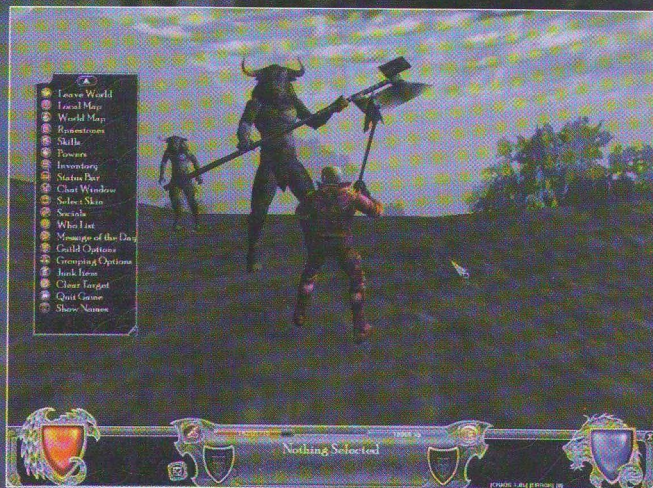
Начнем. В «Shadowbane» все игровые события будут сводиться к тусовкам. Вообще-то резвиться и прожигать виртуальную жизнь надо будет в определенных гильдиях, при этом, если вы выберете одиночную жизнь, то станете попросту «неполноценным» из-за отсутствия доступа к различным артефактам и умениям. Так что целесообразность воссоединения в игре подтвердили очень даже надежно.

А теперь о том, что касается непосредственно кружков различных «любителей» — или попросту гильдий. Понятное де-



ло, раз в игре будет участвовать огромное количество людей (по крайней мере, разработчики, как всегда, на это надеются), то и гильдий надо сделать столько, чтобы даже самые извращенные интересы где-нибудь да соединить. Именно поэтому количество гильдий сделали просто неограниченным. Если же лично вам захочется заделать собственную гильдию — типа «Дом престарелых им. Павлика Морозова» — то придется подыскать еще не менее двадцати человек (хотя количество участников может и увеличиваться — в зависимости от общего числа игроков в игре). Кроме





того, для создания гильдии надо заполнить сертификат, разрешающий ее создание.

А вообще понятие гильдии в «Shadowbane» подразумевает создание некоего долговременного объединения большого количества игроков по профессиональным или другим интересам (прямо как по энциклопедии получилось ☺).



Интересы в игре могут быть самыми разными: это и торговые гильдии, и гильдии завоевателей или искателей сокровищ, гильдии политиков и дипломатов... Да и вообще, можно сделать хоть гильдию любителей песочного печенья при плавании на байдарке — лишь бы вам удалось доказать ее важность и набрать достаточное количество участников.

Кроме того, гильдии, которые создаются на определенной территории, объединяются потом в нации, которые живут уже по «мирским» правилам. То есть и враждовать с другими нациями могут, и совместные пикники устраивать — тут уж как получится.

В «Shadowbane» вообще обещают полную свободу существования и развития, так как виртуальная жизнь будет проходить вне определенного сценария и строиться лишь на отношениях между людьми, гильдиями и нациями. Правда, в такой ситуации возникает вопрос — а как же тогда вся эта муля управляет? На что разработчики дают вполне логичный ответ — у каждой нации будет лидирующая гильдия, которой и достаются определенные бразды правления. Хотя, по каким параметрам такая гильдия будет избираться, еще не ясно.

Теперь самый любимый для большинства игроков момент (да нет, я вовсе не о том случае,



когда админ в клубе забывает взять с вас плату за пять часов, проведенных в интернете, а о военных действиях в игре). На военном поприще «Shadowbane» решила показать, как тысячи игроков, воплощенных в своих виртуальных героях, могут сцепляться в смертельных схватках. Именно из-за того, что в такой войне участвуют живые люди, а не компьютерный соперник, эти баталии могут растягиваться на несколько дней в реальном времени! И тут уж вам нет всяких «лоадов» сохраненной игры — раз уж вошли играть, так, будьте добры, стойте с оружием в руках до последнего! А то ведь бросите сражение возле вашего родного города золотодобытчиков — а в следующий ваш заход его уже на карте может и не быть... Вот такая она жестокая, эта онлайн-овая реальность.

Хотя в «Shadowbane» есть и такие города, в которых ни вооруженные стычки, ни какие-нибудь заманухи невоз-

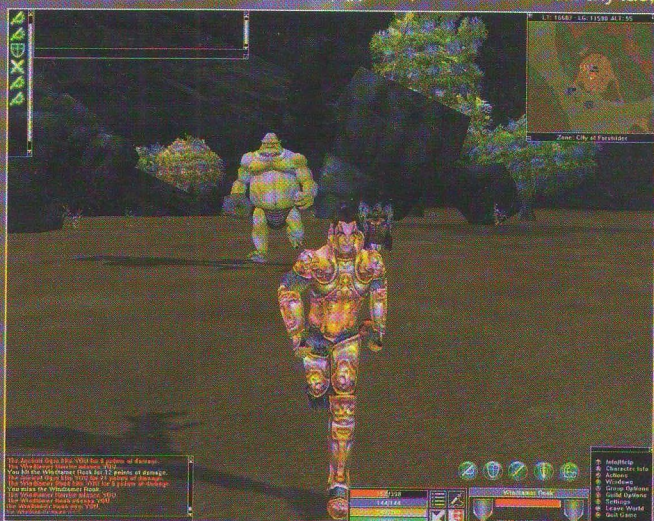
можны в принципе, так как это города-убежища, которые, правда, развиваться (на манер свободных городов) не могут.

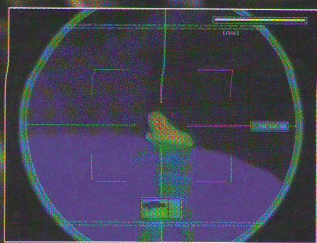
Вообще, что касается перспектив нашего отечественного игрока пошпилить в «Shadowbane», то они, к сожалению, очень смутные. Видите, какие скриншоты в игре? Графика яркая, живая — с разными современными видеоэффектами и явно выдвигающая высокие системные требования...

Да ладно бы еще одни только требования — наш народ с этим справиться еще может. А вот представьте себе, какая связь должна быть, чтобы инет поддерживал всю эту прелесть. Представили? Огорчились? Но все это не так уж и трагично — все равно, будет и на нашей улице праздник, и мы еще покажем буржуинам, на что способны крепкие славянские парни при хорошем доступе в интернет.

То ли еще будет...

Юрий Гладкий.
Гильдия «Шпиль!»



Название: SPLINTER CELL**Разработчик:** Ubi Soft**Издатель:** Ubi Soft**Жанр:** third person action**Похожие игры:** MGS, MGS2**Платформа:** Xbox, PC**Дата выхода:** 29 ноября 2003 года

Давай ЗА!!!

Почему в жизни случается так, что кашу, сваренную на скорую руку молодыми «поварами», приходится расхлебывать теневым агентам правительственных учреждений? Ох уж эта сложная и непредсказуемая жизнь... Жизнь без вопросов и ответов. Жизнь с обратной стороны медали; жизнь, в которой Ты — всё и ничего. Пустота, без которой может (но как-то не так) существовать оставшаяся часть человечества, зная не знающая и думать не думающая о том, что ест или чем живет, например, сосед по материку...

...Фишер подошел к кабинету начальника. Как всегда, коридор перед дверью наполняла гробовая тишина. Сотни раз Сэм входил в эту комнату, но все равно каждый раз, входя, испытывал легкий «щепячий восторг».

Кайф длился недолго. «Можешь зайти», — донеслось из кабинета.

«А теперь слушай внимательно», — произнес начальник подразделения Национального Агентства Безопасности (NSA, кодовое имя — «Третий Эшелон» (Third Echelon)). — У нас проблемы. Двое наших вот уже несколько дней как не выходят на связь. Аналитический отдел полагает, что их раскрыли. Однако ребята все еще представляют для нас интерес — даже если их души уже общаются со своими прадедами. Билеты на вечерний рейс Air America в дипломате.



Да, и не забывай, куда летишь. Это бывший Союз — точнее, Азербайджан. Там с нашим братом не особо церемонятся. Все. Свободен».

Сэм кивнул головой и незаметно растворился в полумраке шефского коридора.

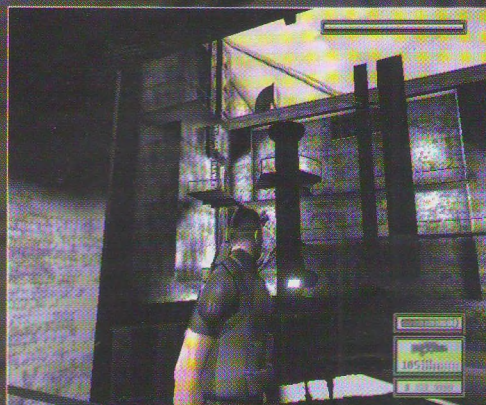
Отдел, которого нет на карте

Подразделение «Третий Эшелон» никогда не принимает участия в крупномасштабных операциях по освобождению заложников или поимке крупных террористов в полном взаимодействии с различными

ми ведомственными структурами (FBI, СБУ, ФСБ и т. п.). Оно действует тихо и аккуратно. Просто засылает в сердце врага своего человека. Человека, который самостоятельно и безо всякого левого вмешательства уничтожает «болезнь всего человечества — террор» внутри организации. Таких людей вооружают по последнему слову техники и оснащают лучшей системой защиты. Они — боги своей игры. Игры, которая заставляет смотреть на жизнь под другим углом. Игры, способной превратить тысячелетнее перемирие двух сверх-

держав в кровопролитную войну. Их возможности безграничны.

Сэм Фишер всегда проникает туда, куда опасно проникать ему и его коллегам. Так было всегда, и так будет продолжаться — до тех пор пока на планете не наступит мир. А он не наступит никогда. Ведь всегда найдутся те, что вечно недовольны остальными. Как пауки, плетут они свои сети. Сети, влекущие неопытных и совсем молодых еще людей к верной гибели. И уже не важно, как они встретят смерть — то ли с небольшим



кусочком свинца в голове, то ли с быстродействующим ядом в венах...

..И когда человек поймет уже, что не жилец он больше в этом мире, — даже тогда тень, прошедшая мимо теплого еще тела, не покажет своего лица. Да, Фишер таков. Он никогда не остановится и не станет изучать покойника. Ведь человек, еще секунду назад державший палец на курке, сам по себе не представлял для Сэма ни малейшего интереса — Фишера интересовало лишь одно: пройти ли незаметно самому или же сделать «незаметным» охранника. А по-иному и быть не могло...

В условиях, когда твой затылок в любой момент может быть согрет лазерным прицелом снайперской винтовки, ты должен сохранять хладнокровие и двигаться дальше, напоминая себе, что снайпер на крыше попросту не видит тебя. Точно так же, как не видят и те двое с автоматами, стоящие у входа в бункер. И это закон — как для тебя, так и для все тех же охранников. Но если в твоём камуфляже вдруг сели батарейки, то забудь фразу «женщин и детей не убивать». Просто вспомни, что «в живых останется только один». И это тоже закон. Но только для тебя, а не для них. И кто сказал, что агент, действующий в самом центре террора, должен соблюдать условия Женевской конвенции?

Потребители и разработчики

Так вот, мои дорогие читатели, всё, что вы прочли выше, это, так сказать, полупрелюдия к тому, что ожидает вас в самой игре. И я не шучу.



Взяв за основу утверждение «реализм не должен мешать геймплею», творцы из Ubi Soft состряпали такое, что вам и не снилось. Как вам, к примеру, идея с видеокамерами, встроенными в пули? Их можно вгонять в стены, за которыми находятся вражеские отряды. Таким образом ваш агент — точнее, вы сами — получите возможность изучить обстановку и найти наиболее незаметный путь к той или иной двери.

А как вы смотрите на наличие возможности пробираться по нишам стен — в тот момент когда толпы охранников мечутся по коридорам в поисках человека, снявшего пулей (но только уже с отравляющим газом) двух охранников? А как вам тепловой прибор, позволяющий просматривать отпечатки пальцев, оставленные на пульте кодового замка. Не стоит забывать и о лазерном микрофоне, который дает возможность прослушивать разговоры людей, находящихся в другой комнате или даже здании. Прибавьте сюда еще специальную, встроенную в гибкое оптоволокно камеру, способную проникать во всевозможные щели — потолка, стен, в зазоры под дверью.

Но что делать, если дверь закрыта, а обладатель ключа покоится где-нибудь на дне озера или в глубинах заброшенной шахты? Не беда — в арсенале всегда найдется отмычка, позволяющая за считанные секунды до появления очередного патруля раствориться в темноте комнаты, которая всего миг назад была надежно заперта.

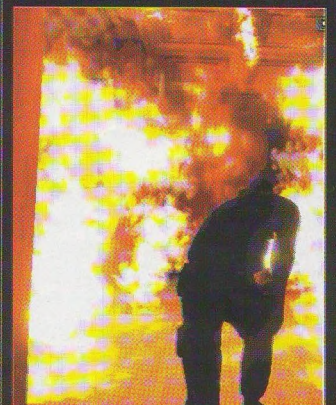
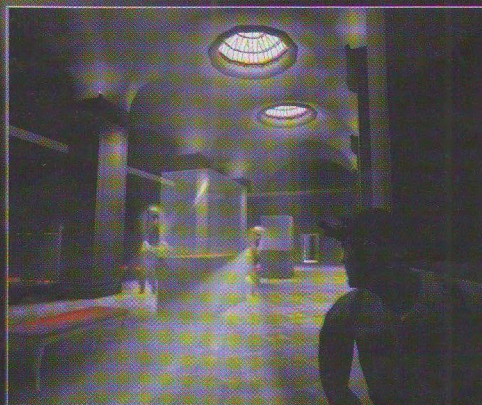
Конечно, все хорошо, когда в твоём арсенале столько всевозможных фенечек и прибамбасов, но ведь куда безопасней чувствуешь себя хоть с каким-никаким, но все же огнестрельным оружием. Обращая вас — такового аж три десятка. Ну что, удивлены? Нет?! Тогда как вам новость о том, что ваш любимец, стреляющий маленькими свинцовыми пулями, мало того что сам по себе весьма многоцелевой (о пулях с газом и видеокамерами вы помните), так еще и пуль в магазине имеет не как обычно, а по сотне. Вдобавок предусматривает возможность вести стрельбу не только одиночными, но и очередью — и издавать при этом минимум шума. Для любителей же дальнего боя — снайперская винтовка, предусматривающая синхронизацию

с сердцебиением и дыханием стрелка.

Кстати, надеюсь, вы понимаете — глупо надеяться, что весь арсенал вам вывалит на первом же уровне.

Интерактивность — супер! И, пожалуй, не я один об этом знаю. Крушим, ломаем всё, что только можно сломать, разбить, взорвать или сжечь. Просто СУПЕР! И вы опять спрашиваете, в чем же тут супер?! Отвечаю. Представьте себе следующую ситуацию. Дверь, в которую нужно проникнуть, находится в другом конце коридора. В этом же коридоре находится и комната охраны, где, как и положено, сидят охранники со своим начальством. Так вот, ожидаем, когда это самое начальство выйдет покурить или справить нужду, после чего захватываем его и следуем мимо комнаты охраны, используя врага в качестве щита. Поверьте — никто и не рыпнется, ведь жизнь шефа висит на волоске. Тут главное — не перепутать начальника с подчиненным. Иначе вас грохнут, даже не задумываясь над тем, останется заложник в живых или нет. Вот такая она, интерактивность.

Sova



Название: Iron Storm
Разработчик: 4X Studio
Издатель: Wanadoo Edition
Жанр: FPS/SPS
Системные требования: PIII-800, 256 Mb, 32 (64) Video

ОЦЕНКА: 7
Графика: 8
Геймплей: 7
Управление: 10
Звук: 9

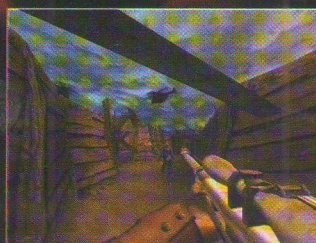


РЖАВЫЙ ШТИЛЬ

В 2002 году разработчики частенько баловали геймеров новыми играми в жанре FPS — чего стоит хотя бы выход «UT 2003» или альфы «Doom III». А имея на винчестере пару-тройку беспорных хитов, очень трудно удержаться от поиска разного рода багов, глюков и прочих радостей и прелестей, не дающих спокойно играть, в играх, которые до уровня «беспорных хитов» не дотягивают.

Сегодня крупно не повезло игре под названием *Iron Storm* от компании 4X Studio. Сначала у меня и в мыслях не было искать пятна на солнце. Если бы не один факт. Дело в том, что в игре большинство дверей открывается в обе стороны, хотя, по идее, должны бы только в одну. Но это так — к слову. Дальше — хуже. Возьмем, к примеру, графическое оформление. В игре от 4X Studio был использован собственный движок (под названием Phoenix 3D) — так вот, ему до «Unreal» или «Quake III» еще далеко. Графика простовата. А местами однообразна до безобразия — и к тому же требует намного больше системных ресурсов, чем это необходимо для такого уровня, и почему-то смахивает на «Red Faction».

Спешу огорчить вас еще одним фактом: словосочетание «потрясающая интерактивность» — точно совсем из другой сказки. Правда, не все так плохо: все-таки графика не вызывает отрицательных эмоций (по крайней мере, в большом количестве), а до-

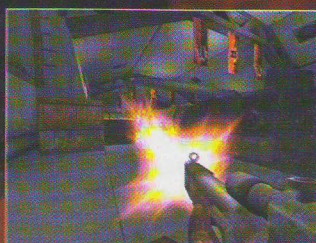


вольно недурственное звуковое сопровождение вкупе с довольно хмм... качественной русской речью заставляет пройти еще один уровень, перед тем как...

В «*Iron Storm*» вы довольно быстро научитесь определять местонахождение вражеского снайпера на слух — благодаря Dolby Surround, который игра очень хорошо поддерживает, это не составит труда. Так что в графе «техническая часть» можно смело ставить плюс с минусом ☺.

Идем дальше. По техническим причинам AI игры полностью скриптовый. А это тоже не есть хорошо, так как эти самые скрипты имеют неприятное свойство подглючивать (особенно во второй половине игры). В результате имеем закрытые двери, через которые невозможно пройти, отсутствие необходимых предметов и так далее в том же духе. Кроме того, главный герой вполне может загнуться от одного точного вражеского выстрела в голову, шею, грудь или другую эрогенную зону ☺ — в то время как для отправки противника к праотцам надобно истратить пол-обоймы.

И на закуску — еще пара приколов о «типа реализме». «*Iron Storm*» — игра военная,



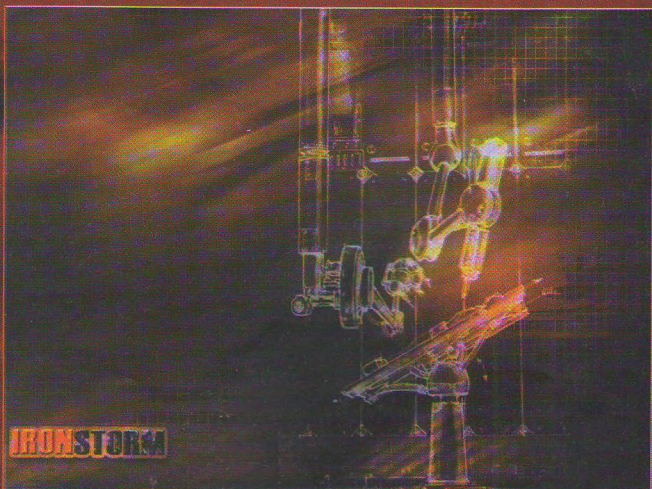
там людей убивают. Поэтому по окрестностям разбросаны всякого рода мертвые тела. А из них торчат типа кости, которые выглядят как... да никак они не выглядят. А еще можно встретить в игре ручки-ножки, унесенные ударной волной далеко от их законных владельцев. Смотреть противно... уж лучше бы куриные окорочка разбросали, так нет же — Гринписа бояться. Так что с хваленым реализмом у разработчиков из 4X Studio не сложилось.

Идем дальше. За каким-то интересом в игру был добавлен stealth&sneak-элемент. Разумеется, добавлен криво и похабно (в основном из-за вышеупомянутых скриптов).



То есть либо поступаем так, как того хотят создатели игры, либо дальнейшее продвижение вообще прекращается. Прямо как в адвенчурах.

Ну а теперь пришла пора высказать самое главное «Фуу!». Поговорим о сюжете. Действия разворачиваются в 60-е годы двадцатого века. Первая мировая война в самом разгаре. Да-да, все верно — это не опечатка, просто создатели игры использовали такой распространенный в научной фантастике прием, как альтернативная история (не путать с альтернативной музыкой ☺). Итак, война продолжается уже полвека, причем на линии фронта весьма жарко. По одну ее





сторону — русско-монгольские захватчики, а на другой — англо-немецкие агрессоры. Всё для армии, авиации и флота — везде царит всеобщая мобилизация.

А ведь это чистой воды сказки для сопливых ламеров. Посмотрим на карту двадцатитридцатилетней давности. Взглянем на СССР (та же Российская империя) и Монголию, оценим природные и человеческие их ресурсы. Теперь перенесем свой взгляд на Европу — как вам размеры Британии и Германии? Да и с дарами матушки-природы тут напряженка. Конечно — Британия тоже была когда-то империей, но... Война ведь очень прожорлива: каждый час она требует бензина и сала, угля и железа, гробов и каучука, стали, дерева, спирта, гвоздей, а самое главное — свежего пушечного мяса. Все ресурсы враждующих сторон при всем при этом исчерпались бы давным-давно. Ну и так далее... Это я так, для показательности примера, чтобы «Quake» 2&3 и «Half-Life» не зря хвалили за продуманность завязки и концепции игровой вселенной.

Так, все — офтопик закончен. Сам же игровой процесс, несмотря на мою критику и свои глюки, все-таки неплох. Управление в игре стандартное. А если кому предложен-

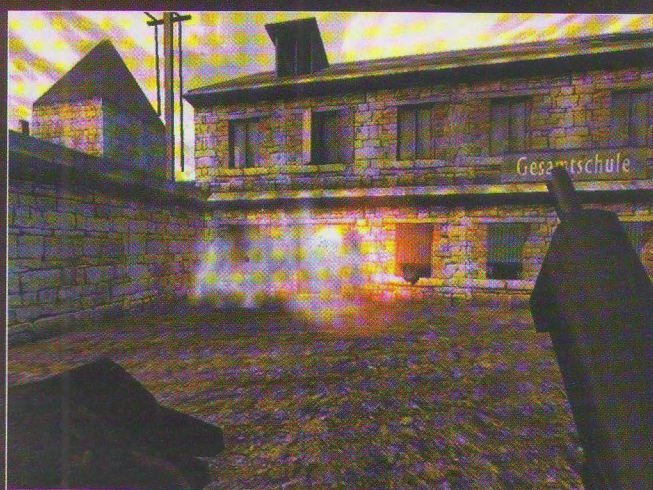


ная раскладка клавиш не по душе — ее можно и поменять.

Управлять придется лейтенантом англо-немецкой армии Джеймсом Андерсоном (внешность которого далеко не из приятных, вследствие чего вид от первого лица намного предпочтительней ☺). Мистер Андерсон в детстве, наверное, не очень-то любил овсянку — вот и вырос чахлым и немощным. И теперь этот распоследний герой боевика может таскать на себе только четыре вида оружия (в отличие, скажем, от сержанта Хавака из «C&C: Renegade» или от Гордона Фримена). Причем все оружие «честно» отображается на бравом лейтенанте при включении вида «от третьего лица». Что ж, довольно неплохо. В арсенале — стандартный набор из кулака, кортика, пистолета с глушителем, шотгана, автомата, тяжелого пулемета, гранатомета/миномета и гранат.

Отдельным пунктом программы стоит рассмотреть такой рульный девайс, как Dragunov Sniperskaya — ибо это действительно чудо с оптическим прицелом. Во-первых, вражеские солдаты очень хорошо умирают даже после выстрела в ногу ☺, а во-вторых, после выстрела не всегда расходуются патроны!

Из прочих интересностей можно отметить гранаты с ка-



ким-то зеленым газком, нюхнув которого, главный герой начинает вильять из стороны в сторону.

Уровни проходятся по принципу kill 'em all, хотя наблюдается и довольно значительный крен в сторону снайперских дуэлей. А присутствие вышеупомянутого stealth-элемента иногда начисто отбивает желание играть дальше.

Кое-где Андерсону будут помогать союзники, но это только для годится — по причине своей очень скорой, совер-

шенно бессмысленной и весьма трагической кончины на поле боя. Так что Джеймс Андерсон всегда работает один. Напоследок дам стандартный совет: сохраняйтесь почаще.

Да, это не «DOOM III» и не «Unreal 2», конечно, но все же для любителей снайперских разборок «Iron Storm» сойдет за весьма неплохую и довольно увлекательную игру.

**Бравый солдат The Lich
и Лещук Алексей**

ЧАС ЇХАТИ НА НОВІЙ «МАШИНІ»

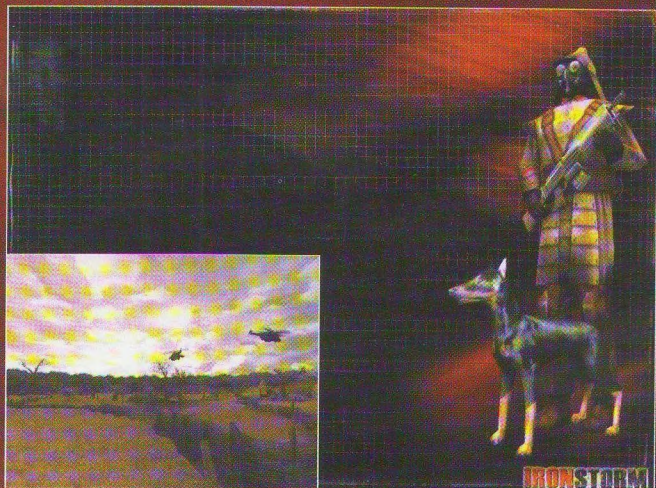
купуючи будь-який комп'ютер «DIA West» (з 1.10 по 30.11.2002 року) з комплектуючих SAMSUNG та монітором SAMSUNG в подарунок:
факс-модем та безлімітний доступ до мережі інтернет протягом місяця

Комп'ютер DIA West
DURON-1300/
128MB/40GB/
32MB GeForce2 MX400/
CD52x/SB плюс
монітор з плоским
екраном Samsung 17"
SyncMaster 753 Dfx
2945 грн.

www.diawest.com

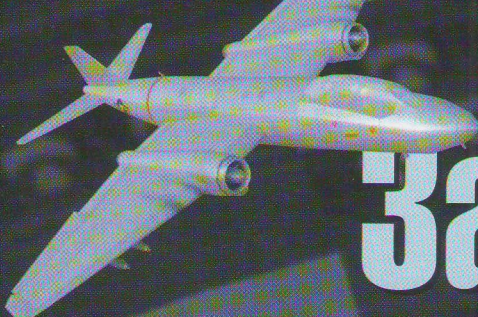
DIA West
computers

вул. Олени Теліги, 8 455-6655
Бесарабська пл., 2 459-0133
пр. Червоних Козаків, 13 464-8465
Харківське шосе, 55 563-0668
пр. 40-Річчя Жовтня, 46/1 230-9900
пр. В. Маяковського, 43/2 543-1548



Название: Strike Fighters: Project 1
Разработчик: Third Wire Productions
Издатель: Strategy First
Жанр: Real-Time Flight-Simulation
Системные требования (норм.): P-3 800 МГц, 128 Мб RAM, 16 Мб Video

Оценка: 10
Графика: 10
Звук: 9
Геймплей: 10
Управление: 10



Запах напалма

В полку авиасимуляторов прибыло — недавно появился симулятор американского всепогодного реактивного истребителя McDonnell

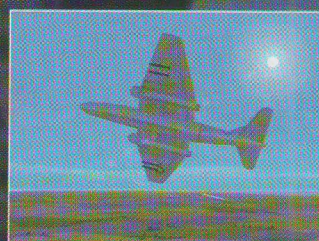
Douglas F-4 Phantom II. Игра переносит нас в начало шестидесятых, когда реактивная авиация только зарождалась и проходила первые испытания в локальных войнах — во Вьетнаме и конфликтах в Персидском заливе. И мы (в форме лейтенанта американских ВВС) призваны именно в эти «очаги напряженности» — чтобы защитить демократию в странах Азии.

Нам обещают воздушные дуэли с советскими истребителями МиГ, а также выполнение миссий по зачистке территории от врага.

В русскоязычной версии игра вышла под «псевдонимом» «Истребители: Проект 1».

Итак, приступим к вскрытию. Первые впечатления двоюки: нас лишили заставки, т. е. вступительного видеоролика, но зато игра вполне может обходиться без диска (эй, владельцы компьютерных клубов, вам посвящается! ☺).

Осваивая меню игры, первым делом зайдём в подменю установки, где нам предлагается настроить всё и вся. Здесь



предусмотрена возможность выбора позиции старта, силы противника и т. д. Подлежит настройке также и летная модель, предназначенная для истинных летчиков, а не для любителей аркад. А вот с настройками графики негусто. Зато, как всегда, порадовал выбор видеоприбора (это типа когда у нас много видеокарт в компьютере ☺). С управлением стоит повозиться — по крайней мере, заучить раскладку клавиатуры. Тем более что назначение команд наши «издатели» переводить побоялись (и правильно сделали).

Есть и приятные моменты, а именно: в подменю *Данные пилотов* мы можем зарегистрировать себя любимого в качестве лейтенанта ВВС США и даже поместить свое фото в картотеку пилотов! Однако не обошлось и без курьезов — подвела, как всегда, локализация: перепутали имя с фамилией, посему получился лейтенант Евгений ☺.



Выбрать схватку советуем тем, кому не терпится ринуться в бой, или тем, кто хочет сразу же составить собственное мнение о симуляторе. Напомню лишь, что все начальные установки схватки можно настроить в подменю *Установки*. Кроме того, мы можем моделировать собственные компании и миссии непосредственно при их выборе.

С миссиями все предельно ясно — моделируем или берем готовую миссию и четко следуем поставленным задачам.

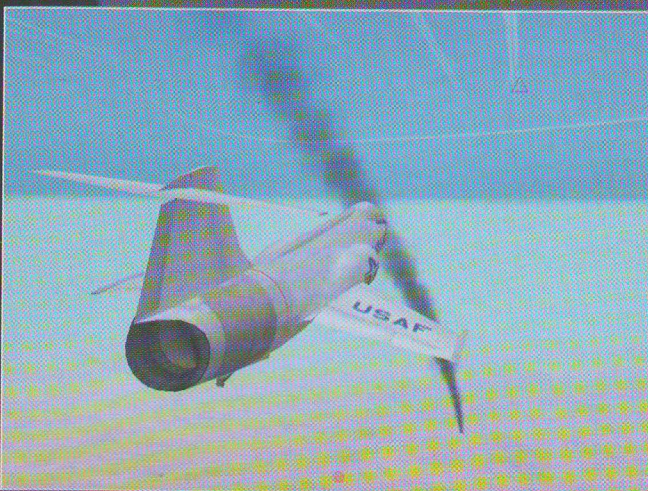
И, скажу вам, есть, где разгуляться — наличествует возможность выбора:

- истребителя F-100D *Super Sabre*;
- истребителя F-104G *Starfighter*;
- трех модификаций истребителя-штурмовика A-4 *Skyhawk*;
- и аж четырех(!) модификаций F-4 *Phantom II*.

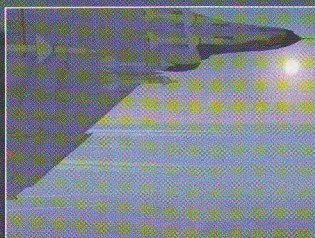
Выбор самолета остается за вами, однако отмечу основные

их отличия. «Суперсейбр» является более ранним истребителем — соответственно, его ТТХ (то есть тактико-технические характеристики) далеки от совершенства. «Старфайтер» же наиболее скоростной истребитель, однако при этом он — наименее маневренный из всех самолетов, представленных в игре. «Скайхок» больше подходит для штурмовых операций; а вот «Фантом» является наиболее выгодным во всех отношениях самолетом, да и по своим ТТХ он превосходит все перечисленные выше модели.

Далее выбираем тип миссии, время вылета (день/ночь) и погодные условия. Затем мы можем выбрать позывные из списка (который, к сожалению, не редактируется), а также раскраску самолета, его маркировку и название эскадрильи (ее эмблему, кстати, мы сможем созерцать на фюзеляже во время полета — с помощью вида, вызываемого по F6). При входе в *Ангар* мы можем,



GUNSLINGER 1-1
Speed 359 kts



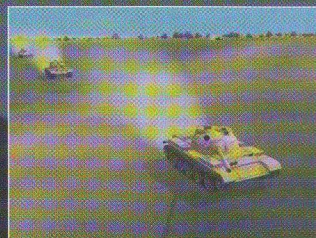
кроме вышеперечисленной информации, увидеть взлетную массу нашего самолета с учетом взятого топлива (в процентах) и подвешенного на пилоны вооружения — оно выбирается из списка.

Вот мы и подошли к главному в этой истории — к выполнению своего долга аса-истребителя в Кампании. Здесь нам



предложат выбрать кампанию, созданную на основе исторических фактов. Однако сразу хочу предостеречь — после выполнения первой миссии кампании вам не позволят (между прочим, наши же локализаторы) выйти из дебрифинга — то есть из разбора полетов, который возникает после окончания миссии. Иначе игра просто «виснет». Выйти из игры я смог лишь с помощью заветного сочетания <Alt>+<Tab> и последующей перезагрузки Windows. Кстати, при желании ознакомиться с *Описанием миссий* вас постигнут такие же последствия.

А посему придется самостоятельно изобретать кампанию,



причем схема ее создания аналогична схеме создания миссий. Тут подсуетился отечественный локализатор — причем, как выяснилось, официальный, то есть «лицензионный».

Задания в миссиях весьма разнообразны — от штурма наземных целей до одиночных разведывательных операций.



По ходу выполнения миссий нас будут повышать в звании и предлагать новые и все более совершенные модели истребителей. Правда, чем более скоростным будет истребитель, который мы пилотируем, тем сложнее (на высоких-то скоростях!) будет сбить более маневренные — а соответственно, и более верткие — истребители МиГ-17, которых в конфликте участвовало предостаточно. Но оговорюсь — все это применимо лишь к ситуации с использованием настроек, максимально приближающих летную модель к реальности.

Теперь обратим свой взор непосредственно к графике



игры и к ее достоверности. И то и другое имеет как достоинства, так и недостатки. Начнем с плюсов. Самолеты смоделированы четко во всех отношениях: окраска соответствует реальному прототипу, эмблемы эскадрилий тоже имеют историческую основу, как и подвешенное на пилоны вооружение. Прорисовка моделей улучшается с увеличением разрешения игрового экрана. А вот кокпит, напротив, прорисован достаточно хорошо — но не все приборы в нем активны. Не говоря уже об активных переключателях на приборной доске — они попросту отсутствуют. Зеркало заднего вида вообще в качестве мебели подвешено. А ведь на сайте разработчиков нам обещали невиданные широты реализма в создании кабины пилота, даже смоделированные в 3D-studio модели выложили.

Основательно подкачали наземные сооружения: если боевая техника смоделирована еще достаточно неплохо, то здания бедны — и по своему разнообразию, и по четкости прорисовки. Видимо, разработчики очень тесно сотрудничали с техниками и летчиками, а на инженеров-строителей пива уже не хватило ☹. Да и ландшафт очень уж однообразен, даже городские строения стоят прямо-таки на песке — неужели на Ближнем Востоке не было дорог? А ведь говорят, они там почти как германские автобаны.

Звук как таковой отсутствует — если, конечно, не брать в расчет те посторонние шумы в наушниках, которые нам попытались втиснуть в качестве



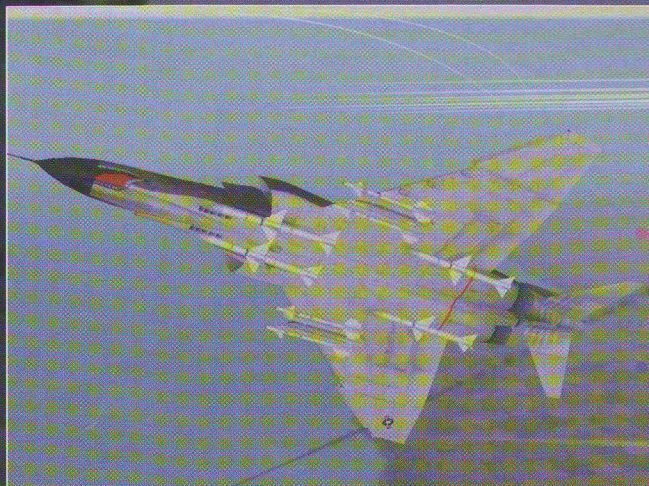
озвучки работы двигателя и прочего вооружения. Хотя здесь, подозреваю, опять-таки не обошлось без родных локализаторов ☺.

Ну что ж, подведем итоги. С точки зрения исторической достоверности и реализма игра получилась, я бы даже советовал ее в качестве пособия по ознакомлению с историей реактивной авиации и изучению соответствующих локальных конфликтов и войн (по крайней мере, с точки зрения американского пилота-истребителя). А вот физическая модель самолетов вызывает некоторые нарекания — ну нельзя в 400–500 Мб все реальные аэродинамические модели представленных в игре самолетов. Разве что с большими допущениями, которые иной раз стоят пилоту карьеры.

В статье неоднократно упоминается об «исторической достоверности». Это адресуется, прежде всего, истинным поклонникам именно авиасимуляторов, а точнее — пилотам реактивной авиации, а не любителям полетать-пострелять (для которых существует масса всевозможных космических аркад).

А вот обратная сторона медали напрямую связана с нашими локализаторами — здесь у меня иссякает словарный запас, ибо не знаю, как охарактеризовать то отношение к локализации игр вообще и авиасимуляторов в частности, с которым подходят к вопросу наши «лицензированные» девелоперы.

Александр Онуфриев



Название: Soldiers of Anarchy

Разработчик: Silver Style Entertainment

Издатель: Руссобит-M

Жанр: squad-based tactical RTS

Системные требования (норм.): P3-600, 256 Мб RAM, 3D acc.

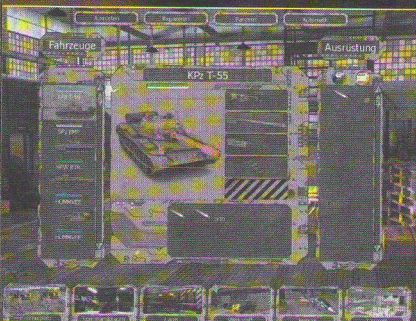
Оценка: 11

Графика: 10

Звук: 11

Геймплей: 10

Управление: 11



Мама-анархия...

Стать анархистом — значит признать себя достаточно разумным и свободным человеком и руководствоваться в жизни своим разумием, своим пониманием добра и зла, а не навязанными сверху законами государства. (надыбал на сайте какого-то анархистского движения)

Лично я слово «анархия» первый раз услышал в фильме «Свадьба в Малиновке». Спросил у отца, что это такое, — он ответил, что это практически то же самое, что творится у меня в дневнике. Так, постепенно взрослея, я узнал, что «анархия» — это нечто вроде противоположности правопорядку, и отложил сие в памяти. Помню еще, как где-то видел «Книгу анархиста», повествующую, среди прочего, о том, как на дому гранату сварганишь, из чего самые лучшие пистолеты получаются, как коноплю выращивать... — и о других весьма необычных и не очень законных штуках. И я понял, что эти ребята явно «весело» живут!

И вот недавно под горячую руку мне попадает игра **Soldiers of Anarchy**.

Вкратце сюжетец. Земная профессура в очередной раз (и опять с благой целью) разработала вирус SGDS, который

(как и полагается) вышел из-под контроля и с бешеной скоростью начал убивать людей. В мире — страшный хаос, мыло подорожало, детям младше 12 лет перестали продавать чипсы, а государства начали перекрывать города. Франция же вообще скинула на собственный Париж водородную бомбу...

Итак, у нас есть некая бригада вояк, десять лет отсидевшая в бункере и теперь наконец-то выбравшаяся на воздух — в надежде что люди не все погибли от вируса и, по крайней мере, остались «человечными». В составе группы — пятеро русских (жаль, не показали, как они там время прожигали ©), немец и американец.

Короче, вылезаете вы этой командой на поверхность и постепенно начинаете осознавать, что в мире правит закон Большой пушки, власть держат банды, а самый популярный бизнес — работоторговля. А вот правопорядок так же по-



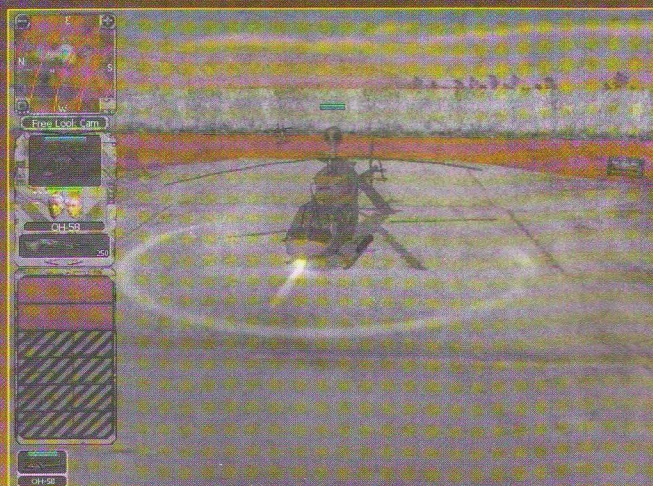
пулярен, как и Pentium 486 в 2002 году. В общем, не жизнь, а веселуха (точнее, анархия) — разве что батьки Махно и не хватает.

С первых же шагов игры понимаешь, что она явно не рассчитана на пролом дружных рядов оппонентов под крики и размахивание шашкой (или даже РПГ-7). Так, первый же радиоактивный медведь, встретившийся на пути, при неправильном подходе запросто может отправить кого-то из ваших ребят в места, из которых возвращаются лишь с помощью Load'a. Или же, приняв просьбу какого-то чувака о зачистке его селения от местной банды, весело прыгаем

в стоящий рядом джип, оттачиваем искусство вождения, высаживаемся в захваченной деревне... и опять ищем «Load». Я же предупреждал — все надо делать очень аккуратно, а то ведь противостояние «станковый пулемет vs. живая сила» редко заканчивается в пользу последней...

Здесь, ребята, во всем нужен тихий и обдуманый подход. Захотели между делом подорвать бандитскую базу? Будьте добры сначала все разведать, вынюхать — кто, чего, как и кого; потом тихо пробраться через ограду, наворовать мин, гранат, патронов; подорвать там все, что только можно подорвать, — пусть там начнется пик этой самой анархии... А уж потом постепенно перебивайте растерянных лупоглазых стражей. Да и вообще, с противниками можно самые разные штуки вытворять — например, можно (предварительно серьезно разозлив) вытянуть этих отморожков на



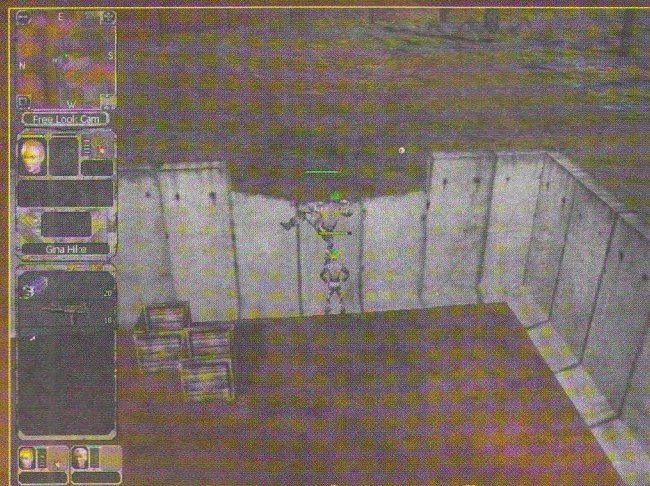


минное поле — пусть делают себе дэнс или играют всем лагерем в игру под названием «Угадай, откуда будут стрелять в следующий раз».

Короче, чего-чего, а вариантов выбора тактики здесь множество. Хотя, знаете, в этом случае работает не только идеально продуманная свобода действий игрока, но и то, что в отдельных случаях AI у вражин попросту отсутствует. Вообще, иногда кажется, что ты попал в место, где собрались персонажи, соревнующиеся в том, у кого самый фиговый слух, самое слабое зрение и самое полное отсутствие наблюдательности (типа того, что происходит на одном из компьютерных форумов, где очень любят журнал «ШПИЛЬ!» ©). Иногда просто удивляет дебилизм этих существ, у которых реакция на лежащего рядом мертвого товарища или на бомбежку лагеря из-за забора такая же спокойно-умиротворенная, как, например, у меня на крики соседей, вот уже неделю как проводших сетку

и круглосуточно рубящихся в «Counter Strike». Хотя, впрочем, иногда просто хочется бежать к холодильнику, откупоривать шампанское и поливать всех в редакции на радостях — ведь при виде вашей команды вражеский солдафон прыгает в первую попавшуюся тачку и мчит за подмогой. Молодчина! Только побольше бы такой сообразительности...

Я всегда любил игры, в которых можно чё-то ломать, крушить, давить, и в SoA эту тему хорошо развили. Так, здесь кучи валяющегося без делахлама, всякие полезные (и не очень) штуки, которые по первому желанию можно отправить в командировку в небытие. Например, домики очень эффектно прессуются с помощью БТР, строения феерично разлетаются, если их напичкать взрывчаткой, машины технично откидывают копыта, если бомбануть парочкой гранат (кстати, у противников мозги для аналогичных действий явно не приспособлены) и т. д.



Да и вообще, картинка происходящего только радует глаз: хорошо проработаны не только окружение и оборудование, но и задники, и голубое небо, и разные природные эффекты — все это смотрится просто чудненько.

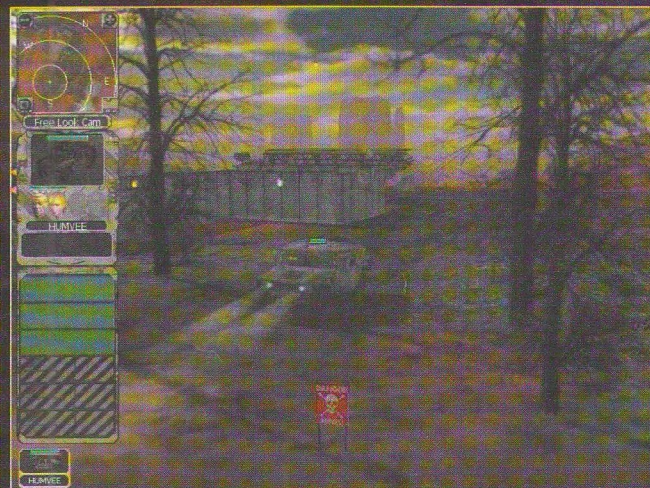
Совсем забыл сказать — играть-то вам приходится фактически восьмером, так как одновременное участие десятка вояк, хоть и предусмотрено, но, к примеру, в БТР больше восьми человек просто не влезает (это ж вам не «Запорожец» безразмерный). Не будут же остальные пешкодралом добираться.

Что касается конкретно набора участников ниспровержения анархии, то они отличаются, во-первых, нашивками на погонах, каковые выдаются за успешно выполненные задания. Во-вторых, у парней есть специализация, которую желательно учитывать: обращение с легким и тяжелым оружием, взрывчаткой, а также снайперские, шпионские и докторские показатели.

Ребята в игре явно не скучают — одного только транспорта придется опробовать около двух десятков: это и танки с БТРами, и джипы (нашенский ГАЗ тоже имеется ©), и вертолеты с самолетами и пр. и пр. Оружия же здесь не то чтобы завались, но для выполнения миссий вполне достаточно. Кстати, раздобыть его можно либо прошупав, аккуратненько озираясь по сторонам, карманы убиенных недругов, либо выменяв на какую-нибудь ненужную вам байдю. Да, именно обмен — шило на мыло, пряники на вареники и т. д., ведь деньги здесь не признаются в принципе, анархия все-таки...

Короче подытожить это можно благодарностью разработчикам за качественно слеplенную стратегию. Тем же, кто любит «Commandos», «Ground Control» и тактические RTS в целом, скажем «Soldiers of Anarchy» дружно — нам это нужно!

**Поборник законности
и правопорядка
Юрий Гладкий**

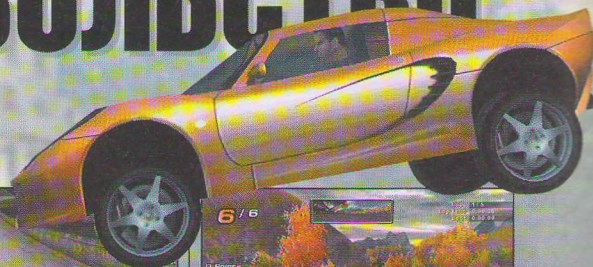


Название: Need for Speed: Hot Pursuit 2
Разработчик: EA Bellevue
Издатель: Electronic Arts
Жанр: arcade racing
Системные требования (норм.): P3-500, 128 Мб, 3D acc.

Оценка: 9
Графика: 9
Звук: 8
Геймплей: 9
Управление: 10



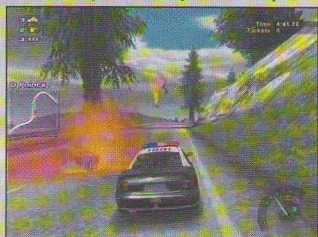
Недовольство



Нot Pursuit 2 ждали давно, говорили о нем много, писали еще больше — в том числе и мы. Чем же тогда вызвано недовольство? Почему так много вопросов всплывает после выхода игры?

Скорее всего, разработчики решили не изобретать в очередной раз Ferrari, а довольствоваться уже привычной концепцией: от нуля до сотни за три секунды, немного спецэффектов а ля матрица, типа умные полицейские, забойный вступительный ролик и броское название на обложке ком-пакта. Вот только не учли ребята, что время на дворе уже не то. Геймера с каждым годом провести все сложнее и сложнее — он, геймер, подставу за версту чует.

К чему все эти роскошные авто, если ни одно из них нельзя разбить вдребезги? Видите ли, компании-производители этих самых Lamborghini, BMW, поршей и прочих мери-



нов категорически против того, чтобы их ненаглядные получали повреждения более значительные, чем царапина на капоте. Как же так? Значит, та же Codemasters довариваться с автоконцернами, значит, может, а Electronic Arts — со всеми ее связями, симсами и огромными прибылями — нет? Ок, в таком случае в следующий раз, когда люди станут покупать нормальные, а не фуфлыжные гонки, пусть разработчики не нянут на себя.

Продолжаю выражать недовольство. Физика игры удручает — мало того что машины не бьются, так еще и аварии никак не влияют на их ходовые качества. Так мы до того дойдем, что в каком-нибудь пятом квейке игроки друг другу виртуальные цветочки дарить начнут.

Зато количество всевозможных заездов и чемпионшипов вызывает неподдельную радость! Которая длится,



конечно же, до тех пор, пока вы не сядете за руль (см. выше)... Если же реализм для вас — не самое важное в жизни понятие, смело хватайтесь за баранку и нажимайте на газ. Авось вспомните старые добрые девяностые, когда на NFS буквальным образом молились.

Единственной отдушиной для более или менее хардкорных геймеров в «Hot Pursuit» образца 2002 года является режим *Time Trial*. Вот где можно блеснуть мастерством, вписываясь в крутые повороты и раньше, чем закончится время, доезжая до контрольных отметок. (Не маловато ли для игры, которая претендует продолжить славные традиции серии?)

Что касается полицейских, то в их арсенале пополнение — бочки с огнем, которые копы сбрасывают с вертолетов в самый что ни на есть неподходящий момент. Весело, но быст-



ро надоедает. Как, впрочем, и игра в целом.

Что еще добавить? Четырех камер, отвечающих за обзорение происходящего на однообразных треках с однообразными ландшафтами, явно недостаточно.

Музыка на любителя.

Модели машин выполнены на должном уровне и, я бы сказал, являются единственным, что спасает дизайнеров игры от полного провала.

Деньги, полученные за выигранные гонки, тратятся на дорогие автомобили, казино, женщин... Просто на дороге авто, их починку и на открытие новых трасс.

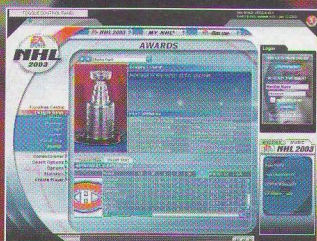
Жаль, но приходится констатировать, что мы не получили того, чего хотели и на что надеялись. Простим EA'шников и будем надеяться, что данная игра является лишь этапом на пути к чему-то более игровому. Вот такие пироги.

Андрей Гайдут

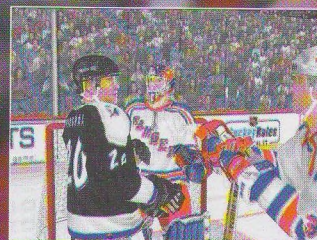


Название: NHL 2003
Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
Жанр: хоккейный симулятор
Системные требования: P3-1000, 256 Мб, 3D acc.

ОЦЕНКА: 1.1
Графика: 1.2
Геймплей: 1.2
Управление: 1.1
Звук: 1.1



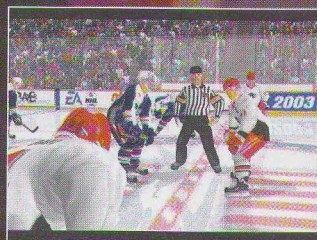
Ледовые дружинники



Если у EA получится плохой хоккей, это, наверное, станет новостью номер один в мире, и все информационные источники только об этом

и будут трубить. Вот уже который год разработчики из этой славной компании ударными темпами выдают нам шедевр за шедевром, не испытывая при этом ни капли жалости к конкурентам. Нам же, в свою очередь, снова напоминают, что сезон начался, а значит, пора расчехляться самим и расчехлять свои верные клюшки. Тем более что новое творение еашников — по устоявшейся уже традиции — получилось на голову выше предыдущих, хотя поверить в это, безусловно, сложно. Тем не менее, позвольте не вдаваться в подробности, ибо хоккейные фанаты NHL 2003 купят в любом случае, а все остальные останутся всеми остальными. Так что ограничусь лишь обзором нововведений.

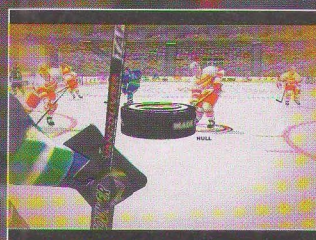
Первое, что бросается в глаза, это желание разработчиков избавиться от всего лишнего, что не давало покоя игрокам в предыдущих частях ледяной саги. В офлайновом режиме нельзя применять чирерские карты, исчезла система набора бонусных очков, а также ряд тактических схем. Кроме того, если команда играет из рук вон плохо, а решающий матч на носу, вы не сможете изменить тактико-технические характеристики своих игроков в лучшую сторону (или игроков соперника — в худшую). Теперь все по спра-



ведливости — кесарю кесарево, слесарю слесарево.

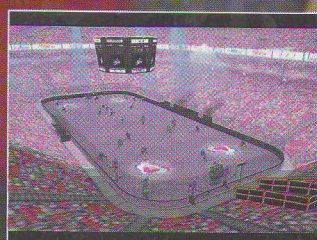
Интересен и тот факт, что меню «NHL 2003» совсем выполнено в виде интернет-страничек. Нельзя сказать, что навигация стала более удобной, но человек, как известно, способен привыкнуть ко всему.

В самой же игре заметно, что девелоперы уделили немало времени возне с шайбой. Да-да, именно с этим маленьким предметом, вокруг которого бушует столько страстей — и на поле, и за его пределами. Стараниями программистов черная бестия обрела потрясающую физику. Рикошета от бортиков и от коньков хоккеистов, шайба может менять тра-



екторию своего полета самым непостижимым образом. Таким непостижимым, что забить чертовку в ворота теперь совсем непросто.

Однако не шайбой единой жив хоккеист. В том смысле, что и сам по себе он тоже кое на что способен. Искусственный интеллект — как оппонентов, так и партнеров по команде — возрос до невиданного доселе уровня. И если первые костыми ложатся, только бы не дать вам зажечь красный свет за их воротами, то вторые очень своевременно подключаются к атакам, не забывая при этом о тыле. А какие комбинации получаются в команде, где каждый игрок четко



знает свое место, не чураясь при этом импровизации! Это же просто загляденье. Игре прямая дорога в пособия для начинающих Грецки, Лемье и прочих Третьяков.

Значительно расширился набор всевозможных финтов — радующих глаз и заставляющих еще сильнее любить самую быструю в мире игру. Появилась возможность обыграть вратаря во время выхода один на один. Не тупо забить мощнейшим ударом, а именно элегантно обвести ловилу, положить его на обе лопатки и легонько толкнуть шайбу в ворота. После чего несколько раз посмотреть повтор и испытать чувство глубокого морального удовлетворения.

Графика, как всегда, хороша. Появилась новая анимация игроков, арбитров, даже зрители и те время от времени пытаются выделиться из толпы. Если очень постараться, можно даже стекло шайбой разбить. А как вам идея повтора с замедлением — на манер Bullet Time в «Max Payne»? И всевозможных фишек такого рода в «NHL 2003» хоть отбавляй.

Единственный минус — игра не удивила. Мы ждали шедевра, мы его и получили.

Андрей Гайдут



Название: Sniper: Path of Vengeance

Разработчик: Mirage Interactive

Издатель: Xicat Interactive

Жанр: FPS

Системные требования (норм.): P3-600, 128 Мб RAM, 3D acc.

Оценка:

Графика:

Звук:

Геймплей:

Управление:

6
5
6
6
7

Ворошиловский стрелок

Ничто так не портит цель, как выстрел.
Народные умельцы

Снова замерло все до рассвета, и не слышно, как стукнул затвор, — так лежит сам, в лесу ожидая, одинокий мужчина-снайпер...

Да, неплохо срифмовал, надо будет на досуге еще потренироваться, а сейчас от меня-поэта, пожалуй, перейдем к снайперам.

Так уж сложилось, что об этих ребятах в последнее время говорит весь мир (и чем ближе к Вашингтону, тем больше). Но ведь не все же снайперы шизофреники и психи — с таким раскладом вообще бы полный хаос в мире начался. И мы поговорим именно о тех профессионалах с орлиным зрением и нервами, как у нашего руководителя проекта, которым во всех армиях отводится VIP-ложе (хотя в большинстве случаев эти орлы там не появляются — профессия у них такая, незаметная...).



«Вот вам лужи крови, ребята!» — это, ребята, не цитата из какого-нибудь голливудского триллера, где дают указания судмедэксперту, а первое, что бросается в глаза при запуске игры. Речь идет о меню. Да уж, при его создании фантазия у авторов вряд ли была фонтаном — скорее, она стекала, как струя известного «Писающего мальчика». В результате имеем кровавый фон и простенькие настройки, в то время как другие проекты подобного типа пытаются разрабатывать запоминающиеся, оригинальные меню — возьмите хотя бы «Operation Flashpoint»...



Помнится, читал книгу, где снайперов для тренировки выбрасывали посреди пустыни по одиночке и без оружия — и так и оставляли. Если снайпер выживает — молодец. А не выживает — то, как говорится, смерть еще не доказательство того, что ты жил.

К чему я это? А к тому, что разработчики «Снайпера» решили стать оригинальными, сияющими и неповторимыми (по крайней мере, они так думали), и поэтому ввели в стандартный шутер РПГ-составляющие. Получилось из этого следующее. В процессе игры вы открываете для себя возмож-



ность усовершенствования киллера. Я, в принципе, не очень удивился, когда увидел всего две группы способностей — ведь не за РПГ же сел.

Итак, у нас есть *физкультурные* умения (типа уровня жизни, силы и выносливости), а также *оружейные* навыки. Вообще-то, такие умения и раньше использовались в FPS, разве что они не выносились для улучшения. Возьмите, к примеру, выносливость — если вы решите добровольно сдать кросс, убегая от пуль (после того как в одной из миссий завалили наркоторгона), то, хоть не хош, а отдыхать придется.





Иначе ваш супермен раньше или позже свалится с ног. И если не развивать в снайпере выносливость, то, поверьте, через очень небольшое время его захочется лично пристрелить.

Что касемо оружейных навыков, то по максимуму побаловаться всеми доступными «орудиями» (коих не так уж и мало) тоже не выйдет, так как, по мнению авторов, солдат должен быть мастером только в чем-то одном, от силы в двух.

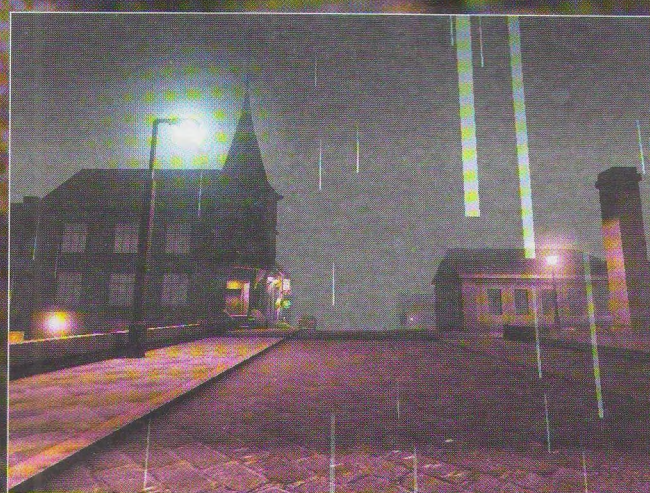
Вообще, то, что происходит в игре, достойно звания «прорыв года» на фестивале занудных мексиканских сериалов. Дело в том, что вам вручают мужика, который, мало того что сидит где-то в тюрьме, да еще и без дупля в голове. Память у него отшибло — вот он и чешет затылок в надежде понять, к какому виду млекопитающих относится...

Постепенно вы выясняете, что герой ваш — известный снайпер, по кличке... Снайпер. Я в очередной раз удивился находчивости и остроумию разработчиков, и в то же

время возникла идея — а почему было тогда не назвать бандитов не «Дон Васил» (кстати, странное имя для русского, правда?), а просто и по-мужски — «Бандит»? Короче, оказывается, этому снайперу вкололи какую-то дрянь и оставили здесь гнить — так как последний раз он выполнял очень важное задание, свидетелей которого оставаться не должно. Снайпер, значит, разозлился, чего-то там у него перемкнуло, и решил он с тюрюги подорвать...

Итак, вы для начала сваливаете из тюрьмы, после чего беретесь за развитие подопечного. С чем-то новым и необычным столкнуться не довелось — снова наркобароны, продажные копы, мафия и т. д. Честно говоря, на деле это оказалось не так уж и скучно, хотя отдельные моменты переносить было просто невыносимо.

«О боже, дай мне сил, чтобы нормально отреагировать на графику в игре», — думаю, вы тоже повторите это, проинстал-



лировав «Снайпера» на свой комп. Я думал, что создателей игр с графикой такого уровня сожгли еще на кострах инквизиции. Оказалось, ошибся...

Самый главный графический шок — вода. Знаете, если сравнивать воду в «Снайпере» с водой, к примеру, в «NOLF 2» — покажется, что зрение село так конкретно, что даже окулисты уже не помогут. Задникам внимания уделялось ровно столько, чтобы казалось, что вы не в поле гуляете. Люди ведут себя так, что складывается ощущение, будто вы находитесь среди шизофреников (и это еще не принимая во внимание того, как они в стены проваливаются или как во время боя поворачиваются к вам спиной)... Кроме того, никакого движения или оживления жизни. Максимум — это мухи возле лампы в комнатах или редкие птички, при виде которых невольно пускаешь слезу.

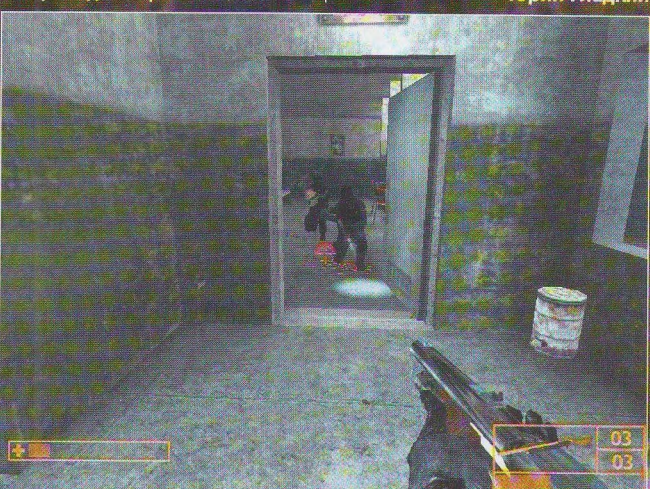
Добавьте сюда еще и невзрачное звуковое оформление — и вы поймете, в каких условиях приходится работать...

Внешний вид людей наталкивает на вполне разумную мысль о том, что все мы произошли от обезьян...

Вы не поверите, но есть! Есть вещи, которые даже понравились! Это действие оружия. На людях настолько здорово отображаются повреждения, что до уровня такой мясостости иной раз не дотягивает даже пресловутый «Soldier of Fortune». Выстрелы же сопровождаются подходящим грохотом, огнем, дымком... — хоть и с плохо проработанного оружия.

В общем, игра откровенно не удалась. Хотелось, конечно, иначе, но... Перед вами недоделанная лажевая игра, хоть и с большим потенциалом и раскиданными повсюду сигаретами «Союз-Аполлон». И вообще, что разработчики хотели этой игрой доказать?

Самый злой и требовательный критик игр о снайперах
Юрий Гладкий



Название: Hitman II: Silent Assassin**Разработчик:** IO Interactive**Издатель:** Eidos Interactive**Жанр:** stealth FPS/TPS**Системные требования (минимальные):** P2-450, 64 Мб, 3D acc.**Системные требования (рекомендуемые):** P3-800, 128 Мб, 3D acc.**Оценка:****Графика:****Звук:****Геймплей:****Управление:**

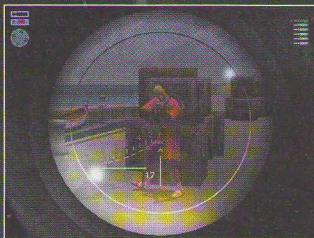
9

8

8

10

11



Сущий Add-on

«Почувствуй себя в шкуре одинокого убийцы, вернувшегося к своей профессии для того, чтобы ответить на некоторые вопросы. Ты можешь быть хладнокровным киллером, но оставаться справедливым человеком, желающим торжества закона.

Окунись в мир, которым правят преступление, зависть, деградация и бесчестие. И ни на секунду не забывай, что всё вокруг против тебя. Не доверяй никому, кроме прицела снайперской винтовки. Твой палец всегда должен лежать на спусковом крючке. Твоя цель может спрятаться на другой планете, но это ей не поможет. Ее уничтожение нельзя предотвратить — можно лишь на отложить некоторое время.

Изучи эту профессию, отшлифуй свое мастерство, преодолей все препятствия на своем пути. И в конце, обхитрив всех врагов, нанеси точный и сокрушительный удар.

Помни, в этом деле спешка не помощник. Не принимай скоропалительных решений. Тщательно проанализируй ситуацию, взвесь все «за» и «против» и только потом начинай действовать. Ухвати удачу за хвост и не отпускай ее до конца своего пути. Неудача — это не выбор, это удел тех, кто не пытается приложить максимум усилий для достижения Цели.

Ты должен вернуться... Вернуться и уничтожить организацию, отобравшую самое дорогое, что у тебя было.

Знай, враг намного ближе, чем ты думаешь. Сделай все правильно — и будешь на высоте...

Ты это заслужил. Да пребудет с тобой Сила. Не ешь на ночь сырых помидор.

Так надо...

Помни...

Бла-бла-бла...

Вы прослушали торжественное обращение разработчиков

Hitman II: Silent Assassin к простому и ничего не подозревающему геймеру, имевшему неосторожность забрести на официальный сайт игры.

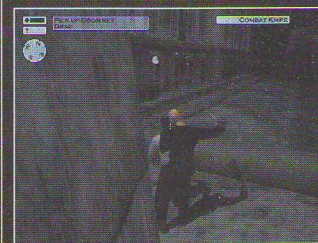
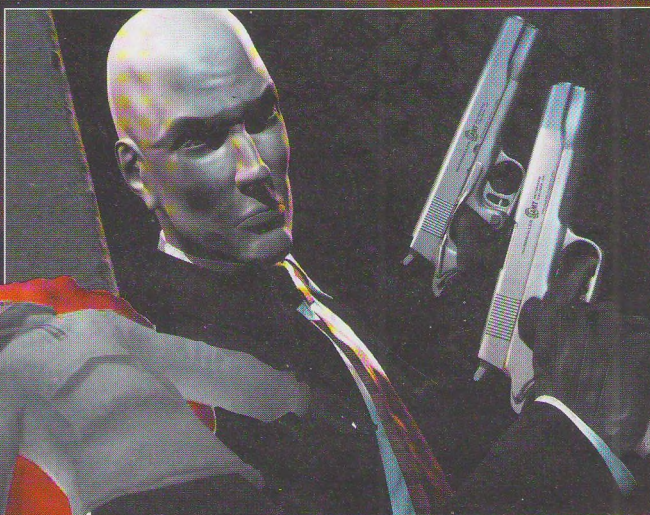
Теперь ближе к телу. Отправляемся в препараторскую проекта, которого не просто ждали, а ждали ого-го как... Вот уже второй раз нам придется отбросить свои моральные принципы и заставить преступный мир содрогнуться от незримой угрозы.

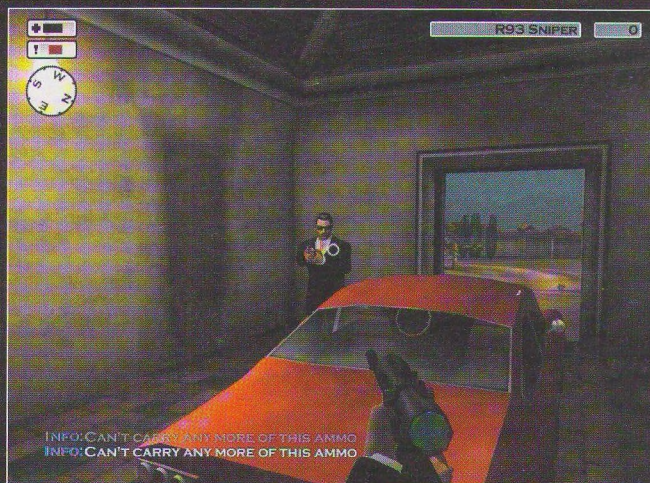
И что мы видим? А видим мы то, что люди, имевшие месяца два назад несчастье купить пиратскую демо-версию игры, на самом деле ничего и не потеряли. Ведь им посчастливилось пройти всего несколько уровней этого отстоя, после чего демка была успешно обменена на что-то более приличное. Остальные же геймеры, глотая слезы обиды, пытаются понять, за что их так обманули. Честно говоря, никто

не предрекал абсолютного и безоговорочного провала «второму убийце», однако факты — вещь упрямая и против них, как известно, не попрешь.

Однако перед «избиением» «шедевра» датских ребят из компании IO Interactive, позвольте все же сказать о некоторых изменениях в лучшую сторону, произошедших в новой игре. Их не много, но поскольку не исключено, что среди читающих данную статью присутствуют датчане, следующий абзац посвятим именно им (датчанам и позитивным изменениям).

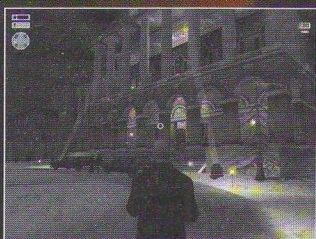
Прежде всего, улучшилась графика. Однако, учитывая, что графика улучшается во вторых частях практически всех более или менее приличных игр, большим достижением это не назовешь. Да, фигурки персонажей стали более гладкими и красивыми; да, спецэффекты на уровне (на уровне, который имеет место быть в Питере);





да, на этом предложение можно закончить.

И начать новое, касающееся уже недостатков игры. Причем, думаю, одним предложением здесь дело не обойдется. Жалкое подобие сюжета, придуманное лишь для того, чтобы хоть как-то осмыслить действия главного персонажа. Джонтранно — бывший наемный убийца, а теперь садовод в сицилийском монастыре — отправляется на поиски своего наставника, падре Витторио. Последний был вероломно выкраден лицами славянской национальности прямо из духовной обители. Чем уж там святой отец русским насолил, до сих пор остается загадкой, так как по ходу игры ответ так и не появляется.



Как и в первой части, главным козырем разработчиков является нелинейность прохождения миссий. Только вот на этот раз козырь этот они, похоже, вытянули не из того рукава. Дело в том, что игрок (если он не придерживается гуманных методов игры и предпочитает разговаривать с врагами на языке жестов, плавно переходящих в стрельбу из автомата Калашникова) имеет на прохождение «Hitman II» всего лишь что-то около одного дня. Можно, конечно, травить нужных людей хлороформом или потуже затягивать на их шею удавку, но целесообразности в таких действиях, честно говоря, я не вижу. Чего не скажешь о разработ-



чиках, награждающих геймеров, играющих по их правилам призовыми видами оружия и бонусными очками.

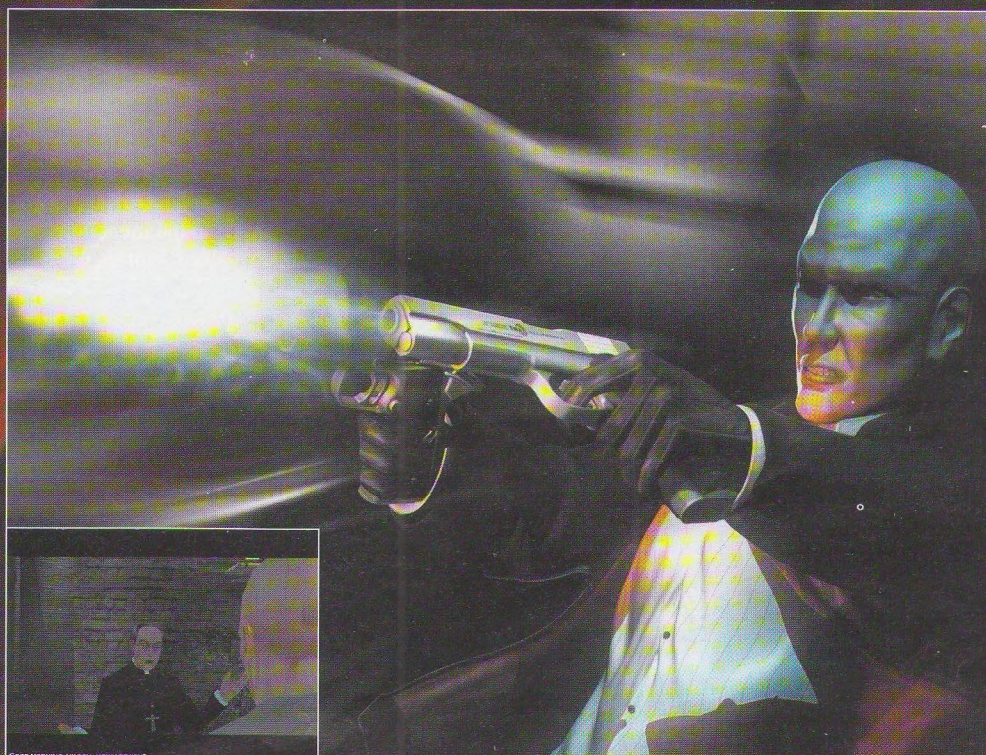
Чем дольше играешь, тем лучше начинаешь понимать, что на самом-то деле ребята могли сделать все как следует, но то ли времени не хватило, то ли слишком уверились в успехе. Почему, например, не приветствуется присутствие обычных гражданских людей на уровнях игры? Создается впечатление, что на время ваших вояжей в городе объявляют комендантский час и всех жителей заставляют безвылазно сидеть по квартирам. Пустынные улицы производят не самое благоприятное впечатление, а количество все-

возможных условностей заставляет горько усмехаться при упоминании о какой-либо свободе выбора.

Графическое оформление, не считая вышеупомянутых приятных моментов, навеивает тоску и ностальгию по играм двухлетней давности. В свою очередь, музыкальное сопровождение я бы назвал чрезвычайно пафосным, а звуковые эффекты по-детски непосредственными.

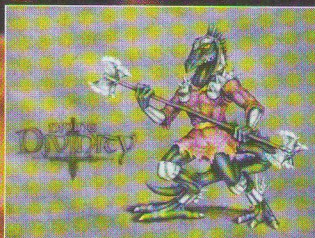
Из новаторского проекта со свежими идеями и нешуточным потенциалом «Hitman» превратился в третьесортный боевичок, от покупки которого можно безо всякого зазрения совести отказаться.

Андрей Гайдут



Название: Divine Divinity
Разработчик: Larian Studios
Издатель: CDV Software
Жанр: RPG / Hack&Slash
Системные требования: PIII-500, 128 Мб, 16 (32) Video

ОЦЕНКА: 10
Графика: 8
Геймплей: 10
Управление: 9
Звук: 8



Диво Дивное

Фэнтезийная RPG Divine Divinity от малоизвестной бельгийской компании Larian Studios — это последняя в уходящем в историю 2002 году попытка хоть как-то удержать на плаву медленно идущий ко дну жанр RPG. Проект Larian Studios обещает, с одной стороны, вернуть глубину таких истинно ролевых хитов минувших дней как «Ultima 7», а с другой — не оставить безо внимания весьма и весьма большое число игроков, для которых понятия RPG и Hack&Slash — одно и то же.

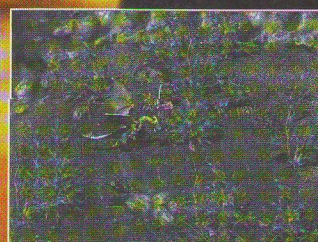
И вот после выхода «Divine Divinity» можем констатировать, что игра является весьма разносторонней и (даже при многочисленных заимствованиях) все-таки во многом оригинальной — несмотря на многие недочеты и прочие мелкие грешки разработчиков.

Итак, девелоперы хотели как лучше, а получилось... —

эх, сколько раз в этом году приходилось уже употреблять эту избитую фразу ©.

Ладно, с лирикой покончено, принимаемся за прозу. Предупреждаю — игра занимает аж три компакт-диска, так что придется раскошелиться. Главное «фуу!» — это, конечно, тот факт, что везде чувствуется разлагающе-отупляющее влияние «Diablo» № 1. Судите сами. При создании персонажа будет предложено три пути: путь воина, путь мага и путь выжившего (survivor) — это вора так по-странным называли. Правда, различия между классами стираются уже к 12–15 уровню развития, и в результате даже воины начинают кастовать заклинания «массового поражения». Врагов тьма-тьмушая, а разбираться с каждым персонально просто невыгодно.

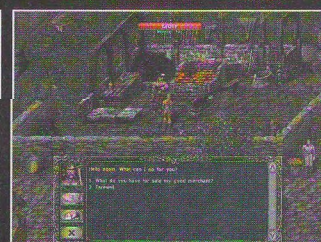
У персонажа наличествует четыре стандартных характеристики: Strength, Intelligence, Constitution и Agility. И еще не-



сколько, от них зависящих (типа Reputation, Defense/Offense Rating, Vitality, Magic, Armor, Stamina, Sight и Weight).

В игре присутствует около девяноста шести видов навыков, разделенных на три класса, которые соответствуют пути вашего персонажа и, в свою очередь, подразделяются еще на четыре группы. Итак, в зависимости от выбранного пути вы получите специальные навыки: у воина — мощь поражения, у мага — внезапные нападения с разных мест, у вора — крадучесть.

Кроме того, имеем аж тридцать две штуки магических заклинаний, подразделенных на четыре класса: matter, elemen-



tal, body/spiritual powers и summoning.

Около ста различных типов монстров и тысячи их подвигов, у каждого из которых — свое поведение. Предусмотрена возможность, используя свои навыки, избежать битвы с нечистью.

Около 300 NPC, жаждущих различных видов взаимодействия с вами ©.

«Divine Divinity» будет поддерживать режимы Direct3D, DirectDraw, Glide и Software rendering.

Весь мир будет занимать около 20000 игровых экранов.

В игре нет никаких загрузок уровней, за исключением нескольких локаций.





Мультиплеера в релизе не будет, но, возможно, он появится вместе с add-on к игре.

Исходя из вышеперечисленного, вполне можно придти к выводу, что все вроде бы не так уж и плохо. Но есть несколько «но!». Однако обо всем по порядку.

Мирок Rivellon, где страдающему амнезией главному герою и предстоит шататься, основан на, так сказать, произведениях писателей марки NONAME ©. Проще говоря, игровой мир «шит белыми нитками» (да и то не везде). Правда, для неискушенных игроков (читай — для поклонников «Diablo») сей факт пройдет незамеченным, ибо после первой же встречи с тучей монстров им все будет «до лампочки».

Сюжет игры таков: в древней стране Rivellon после раскола правящего совета началась война. Гномы не захотели больше жить в дружбе с эльфами; маги передрались между собой из-за какой-то модной и навороченной магической шмотки; мягкие и пуши-

стые орки — хорошие и миролюбивые такие существа — просто захотели крови и зрелищ, причем крови не какой-то там, а человеческой. За всем этим, как выяснит главный герой где-то к середине игры, стоит некое страшно загадочное общество с названием Black Ring — очень нехорошее и очень таинственное.

...И был там еще герой по имени Divine — с большим окровавленным мечом и добрыми глазами ©. Правда, долго он не протянул — его поймали и разделили на три части магической энергии. А затем эти частички попали к некоторым лицам, получившим название Marked Ones. Вот за одного из них и предстоит играть. Сюжет, конечно, не ахти какой, но бывало и похуже...

Графика в «Divine Divinity» под стать сюжету: стопроцентное и несколько кривоватое 2D. Для игрока со стажем это ровным счетом ничего не значит, а вот молодежь точно будет привередничать. А зря, между прочим, — ведь движок



игры реализует все преимущества 2D-графики. При разрешении 1024 x 768 x 16 ключья тумана и отражения на поверхности воды смотрятся просто потрясающе.

Музыка в игре немного не дотягивает до уровня «Icsewind Dale II», зато она очень колоритна и временами даже чуток необычна, а многочисленные треки соответствуют темам и игровым ситуациям. Более того, они сменяются плавно и незаметно. Все звуки естественны и достоверны, причем спектр их весьма и весьма широк. Голоса же персонажей достаточно наиграны, но, в принципе, через три-четыре часа игры на это уже перестаешь обращать внимание.

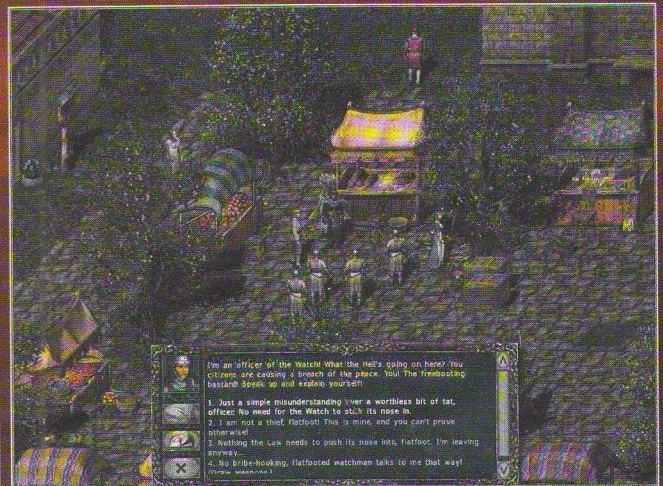
Выполнили свои обещания ребята из Larian Studios и в сфере интерактивности игрового мира. Все объекты можно пощупать, передвинуть или использовать, что иногда чрезвычайно важно, ведь под кучей всякого хлама может

валяться нечто ценное (на местных торгашей лучше не рассчитывать — все самое-самое либо находится, либо снимается с трупов).

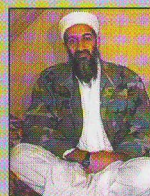
Квесты — точнее, их разнообразие и разнообразие их решений — являются, пожалуй, еще одним достоинством игры. Особенно ввиду недостаточной проработки «игрового мира», которая негативно сказывается на населенности Rivellon'a всяким колоритными личностями и прочими знаменитостями, что не очень-то идет на пользу квестовой части игры, содержащей, тем не менее, весьма забавные экземпляры.

Каждый геймер должен быть джентльменом (хоть в чем-то ©). А настоящие джентльмены не обращают внимания на незначительные недоделки, баги и прочие мелкие пакости и однозначно выбирают «Divine Divinity».

Лешук Алексей



Название: Al Qaeda Hunting 3D
Разработчик: Incorrivable Games
Издатель: Incorrivable Games
Жанр: FPS
Системные требования: P-III-600, 128 Mb, 16 Video
Дата выхода: не важно



ОЦЕНКА: 1
Графика: 1
Геймплей: 0
Управление: 1
Звук: 0

Патриотизм, деньги и неисправимые тормоза

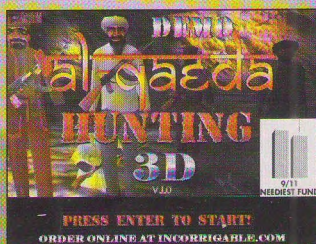
В небе ангелочки летают на цветочках, а на земле...
 Масяня. Русский панк-рок

Доброго вам времени суток, уважаемые читатели журнала «Шпиль!». Как вы уже догадались, через пару абзацев начнется рассказ об еще одной игре. Но ругать или хвалить нужно саму игру (и заодно ее создателей), а не журнал или автора статьи (чем частенько грешат многие читатели).

Так вот, рассказываю я это потому, что журнале «Шпиль!» появилась новая рубрика «Ацтой номера». Ну а старина Lich (как самый-самый большой добряк ☺, шутник, оптимист, поборник высокой морали, одним словом — широкой души человек) был назначен на должность ведущего.

А теперь перейдем от слов к делу ☺. Сегодня у нас в гостях весьма примечательный ацтой — игрушка со злободневным таким названием Al Qaeda Hunting 3D от печально знаменитой своей игрой компании Incorrivable Games ☺.

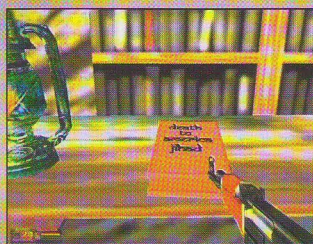
Сюжет игры (народ, прикиньте, здесь даже сюжет есть) сварганен по горячим следам событий 11 сентября 2001 года в США. Разработчики не долго думая (а может, и вовсе не думая) в порыве патриотизма решили — кому «Аллах акбар!», тому и «Гитлер капут!». И решено было реализовать эту идею в жанре 3D-экшн. Но, чем больше трудолюбивые, но жадные американские парни работали, тем меньше их радовала перспектива работы «на шару» (ведь зарек-



лись они часть денежных средств, полученных от продажи игры, направить в «Фонд 11 сентября»). Да еще наглуго вставку для пиратов в Intro вlepили — дескать, не трогайте, не для себя работаем. Хотя этого можно было и не делать — ни один «8-й волк» или «7 бит» на ТАКОЕ не позарится ☺.

Шло время, праведный гнев понемногу затихал, а проект потихоньку превращался из 3D-шутера в 3D-охоту. Уж год прошел, а эта, так сказать, игра все никак не могла добраться до релиза. И тут добралась до нее приколисты из журнала «Шпиль!».

Добрались — приколюлись, посмотрели — ужаснулись. Сделано все просто отвратительно: графика из области доисторического примитивизма, звук такой, будто для озвучивания игры был приглашен наш «Простуженный пере-



водчик № 1». Текстуры часто куда-то исчезают, картинка иногда просто превращается в кучу разноцветных прямоугольников, цветовая палитра «на глаз» выглядит на 256 цветов, но никак не на 16 бит. Геймплей отсутствует как таковой — ходи себе по базе террористов да умирай под пулями. Компьютерные супостаты стреляют без промаха, а прицел игрока сделан так же мерзко, как и все остальное. Оружия в игре было замечено аж 2 (два) вида — американский M16 и наш автомат Калашникова. Глюков в «Al Qaeda Hunting 3D» — вагон и мелкая тележка. Оружие имеет интересное ☺ свойство исчезать в стенах и ящиках. Но если это на игровой процесс еще не слишком влияет, то исчезновение аптечек или патронов при прохождении уровня заново (после очередного респавна) вызывает только раздраже-



ние и еще один респавн. В игре присутствует несколько «типа квестов» и «хитрых головоломок» — в некоторых местах необходимо дернуть за рычаг или взорвать какую-то бочку.

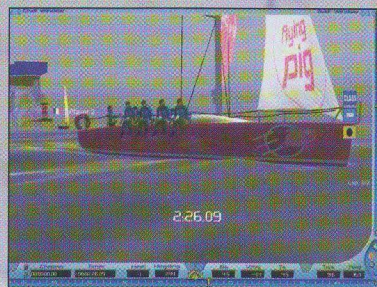
А напоследок — пара ласковых слов о системных требованиях. Обещали Celeron 300/64 Mb Ram /16 Video, но реально без тормозов убожество от Incorrivable Games способно работать только на компьютерах типа Celeron (Duron) 700/256 Mb Ram /32 Video.

Только настоящие ТОРМОЗА могли сделать нечто подобное, так как игрой этот сyxh можно назвать только с большой натяжкой.

Да, очень хотелось поставить рейтинг в 0 (ноль) баллов, но профессиональное геймерское чутье почему-то подсказывает: то ли еще будет...

Алексей Лещук
и его злобная
Личина



Название: Virtual Skipper 2**Разработчик:** Duran**Издатель:** Duran**Жанр:** sailing sim**Системные требования (норм.):** P3-600, 128 Mb RAM, 3D acc.**Оценка:** 10**Графика:** 10**Звук:** 9**Геймплей:** 10**Управление:** 10

Белеет парус... краснощекий...

«Заворачивай!» — кричала стоящая на берегу Ассоль, с ног до головы обмотанная алыми парусами. «Заворачивай!» — вопил старик, который так и не смог забросить свой невод. «Да заворачивай же, морской крюк тебе под хвост!» — надрылся капитан Немо, поспешно сваливая к себе в подлодку...

А ему всё было по Гольфстриму — он участвовал в регате...

Итак — *регата*. Давненько геймера не баловали подобными соревнованиями в компьютерном исполнении. Теперь же нам предложено окунуться в соленую морскую воду и втянуть воздух с ароматом медуз вперемешку с запахом победы...

Для начала выбираете судно — а, как известно, как его вы назовете... Короче, в меню вы постепенно будете находить различные типы яхт — с разными их размерами, расцветкой и названиями. Лично мне больше всего пришлось по душе рассекать на огромном катамаране, находясь на котором, чувствуешь, что и «Титаник» можно было бы протаранить.

Плюс к этому, в одиночном режиме можно выбирать и погоду, и соперников, и местность, и прочие необходимые для настоящего яхтсмана вещи.

Вообще, для тех, кто не имеет яхты, на которой можно каждое лето отправляться в круиз по Средиземному морю ©, предусмотрен курс молодого шкипера. А уж по его



окончанию начинаются чемпионаты... Чемпионаты эти, кстати, на деле оказались совершенно разными по своим условиям — для каждого типа лодок выдаются свои правила. Так что подплываем на стартовую, бросаем взгляд на судейский катер, распускаем паруса, затягиваем ремень на штанах и по выстрелу — стартуем.

Только начал играть, как сразу понял, насколько управление в симуляторе яхты сложнее «рулирования» авто. Если вы играете не от третьего лица, что здесь, замечу, абсолютно не к месту, то вам предстоит пережить настоящий драйв от работы у штурвала.

Во-первых, сама лодка требует от игрока четких и сосредоточенных действий — придется и плавно обходить буи, и резко рвать в случае необходимости. При этом частенько получается, что яхта от резкого движения чуть ли не переворачивается — а ведь это, господа, не машина, которая восстанавливается на раз-два... И вследствие такого



рывка можно и паруса промочить, и ветер потерять — а без попутного ветра остается разве что рыбачить. Кстати, от парусов действительно многое зависит. Их ставят и убирают во всевозможных сочетаниях и положениях, так как постоянно приходится следить за ветром и вылавливать его самыми большими порциями.

Во-вторых, AI соперников — особенно на высоком уровне игры — вообще чуть ли не зашкаливает. Компьютер ведет свои лодки, как настоящий морской волк, — практически без ошибок. Поэтому малейшей оплошности компа радуешься так, будто он тебе только что штуку долларов выдал.

Мамо, дэ морэ? А море здесь повсюду — и сделано отлично. Вода смотрится очень реалистично, и все то, что она делает с вашей яхтой (накатывающиеся волны, брызги на корабле и парусах и др.) тоже очень эффектно. Уверен, что найдется не так уж много игроков, которых не зачарует, например, кильватерный след лодки. Да и само судно (как, кстати, и команда на нем) выглядит, опять-таки, прелестно.

Кроме того, экипаж отлично подчиняется всем вашим командам — стоит только распорядиться сменить парус, как они всей шарога устремятся



его стаскивать и натягивать в нужном положении.

Что касается задников, то здесь, пожалуй, можно было бы еще поработать. Так, небо почему-то не кажется открытым и легким; берег тоже получился каким-то мутноватым. Да и живности в море маловато — хоть птицы и маячат в пустой надежде вытянуть какую-нибудь спрайтовую рыбешку.

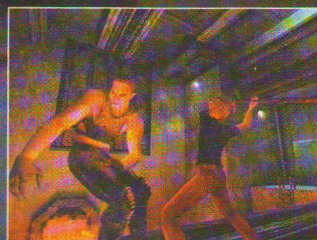
Что касается звуков, то следует заметить, что разработчики очень органично вплели рев моря, стук дождя, скрип корабля и прочие окружающие шумы. А вот с музыкой как-то не сложилось — она присутствует лишь в качестве очень тихого и ненавязчивого фона, хотя, как по мне, в любом соревновании не помешает драйвовая динамичная музыка.

Короче, пока выходят подобные игры, весла сушить еще рановато. Азарт, скорость, напряжение и сладкий вкус победы отлично связаны воедино в *Virtual Skipper 2*. И хоть этот жанр у нас не слишком раскручен, лично я советую попробовать себя в роли капитана и желаю попутного ветра в паруса и семь футов под килем!

Юрий Гладкий
со специальным репортажем
с регаты в Сан-Франциско

Название: Buffy the Vampire Slayer
Платформа: Xbox
Разработчик: The Collective
Издатель: Electronic Arts
Жанр: action

Внучке «Серебряного Клинка» посвящается



Один раз в поколение рождается девушка, способная защитить мир от нависшей угрозы...

«Блейд» все видели? Так вот, Баффи — это не Блейд. Это проще. И сценарий тоже. То есть сюжет не Тарантино писал. Хотя мог бы. Чего уж там. Ведь любит же он бойню. И не просто бойню, а бойню как положено. С пушками, девками, кучей зелени в чемоданах и, конечно же, с кусочками сородичами одного уж больно известного графа. Но, к сожалению, ничего этого ни в комиксах, ни в сериале попросту нет. А ведь если на мгновение представить себе такую зарисовку. Ужас!!! Правда?

Но нет, возьми да и объявись фирма-разработчик, да и заяви гордо: «Мы из вашей Баффи такую Баффи сделаем, что сам Лукас со своими звездными клонами позавидует!».



Завидовал Лукас или нет, для нас с вами останется загадкой, а вот чем потешили нас разработчики и сценаристы, я вам сейчас поведаю.

Итак, знакомьтесь — город Саннидейл на юге Калифорнии, построенный на горе Хеллмоуз (она же — Адские врата, которые по ходу дела оказываются порталом между двумя измерениями, а именно: между Землей и Адом). Ну, и как положено в таких случаях, сама гора наделена всякими разны-

ми паранормальными особенностями, которые, как ни странно, тянут туда демонов и вампиров всех мастей.

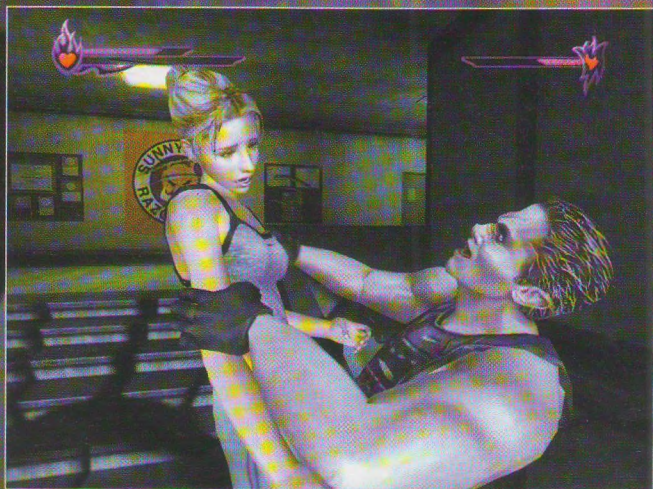
А теперь сюжет. Так получилось, что предыдущую Охотницу вместе с наставником завалили наши перепончатые друзья. Но рано радовались! Через день-другой в город является новый наставник, а вслед за ним приезжает и Охотница. Которая, кстати, на старом месте жительства по ходу поединка с вампиром сожгла спортзал, а потом и всю школу, за что и была из последней выдворена. И вот теперь приезжает на новое место учебы, где ее ждут товарищи кровососы, которым она нехило наколотыла в далеком прошлом (особенно главарию). Ну и, как полагается, кровосос-то ума за время ожидания поднабрался и решил теперь во что бы то ни стало превратиться (да и соплеменников своих превратить) в сильных и могучих повелителей тьмы. А чтобы никакая бестия в юбке им колышки промеж грудной клет-

ки засунуть не могла, понадеялся из жителей городка пару-сотню упырей...

Вот с этого момента вы и вступаете в игру. Остается только выяснить, откуда у нашей желтоволосой красавицы столько силы и почему ей по обязанности упырей мочить надо. С этими вопросами я обратился к создателю мира Баффи — Джонсу Ведону. И вот у камина за чашкой кофе он поведал мне историю о крылатых тварях и красавице в юбке.

Мир, придуманный не нами

В начале времен мир был отдан демонам. Темные Силы безраздельно властвовали на земле, сделав ее своим домом и своим Адом. Когда пришло время, демоны покинули наше измерение, освободив его для смертных. Легенда гласит, что последний из демонов в надежде когда-нибудь вновь обрести этот мир, наполнил своей кровью человека. В результате чего тот потерял свою душу, получив вместо





нее бессмертие и душу демона. Это был первый вампир.

...Так они шли по Земле, насыщая кровью невинных жертв и умножая количество себе подобных.

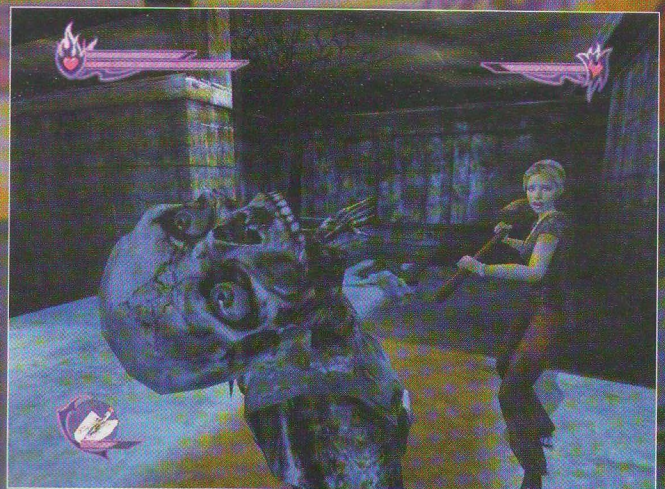
Проще говоря, вампир — это мертвец, наделенный сверхчеловеческой силой и постоянно нуждающийся в свежей крови. Он не поддается старению и не отражается в зеркале. В силу специфической внутренней структуры вампира, его можно убить всего лишь несколькими способами. Первый способ — вонзить осиновый кол или его подобие точно в сердце. Второй — отсечь вампиру голову (желательно серебряным клинком), в этом случае тело вампира либо сгорит, либо рассыпется в прах. Кроме того, на вампиров губительно воздействует солнечный свет. Однако обычному человеку убить вампира очень сложно; поэтому чаще всего вампиры отходят в мир иной от рук Охотницы. То есть девушки, обладающей сверхъестественными способностями и призванной защитить мир от сил Зла.

Охотница появляется только один раз в поколение. Каждая новая Охотница призывается в возрасте 15–16 лет в момент гибели предыдущей. До этого времени она ничем не отличается от своих сверст-

ниц; о своем же призвании узнает от наставника — человека, который ее обучает и впоследствии наблюдает за ней. После убийства своего первого вампира Охотница считается призванной. Однако по достижении восемнадцатилетия она должна доказать Совету Наблюдателей свое право на дальнейшее истребление. Для этого Охотница на время лишается всей своей силы и должна в одиночку убить пойманного вампира. После успешного выполнения задания девушка считается полноправной Охотницей на вампиров. Вот такой-то мирок у Баффи.

Но теперь вернемся непосредственно к игре. Должен вам сказать, что игрушка просто великолепно смотрится на Х-ящике. Ведь недаром nVidia несколько лет трудилась над разработкой графического процессора специально для Microsoft. Ну, конечно, нескольких миллионов полигонов на моделях мира Баффи вам не насчитать, но пару сотен тысяч разработчики припасли. Чего только стоит главная героиня — Элизабет Энн Саммерс (Баффи) — как две капли воды похожая на актрису Сару Мишель Геллар.

Но и это не все. Мир-то Баффи мрачный. А наша Охотница — не вампир и в темноте не ви-



дит. Так что злополучную роль «светил ночи» предоставили всяким фонарикам, факелам и прожекторам. И должен вам сказать, что увесистая черная коробочка с зеленой буквой Х на крышке прорабатывает тени, отбрасываемые персонажами, и разные блик-эффекты без всяких там «скрип-квадратурных» помех.

Вдобавок, к графике можно приписать вещь, казалось бы, не заметную, без которой, однако, ни одна игра не будет казаться более или менее реалистичной. Да, вы правильно подумали. Это анимация героев, их жестов и манеры поведения. И не надо думать, что вампирята будут ломиться на вас, как кучка зомби. Нет, такого не будет. Они будут прыгать, царапаться, кидаться, колотить вас чем попало. Ну и, наконец, попытаются вцепиться своими зубками вам в горлышко. Вы же будете успокаивать их гастрономический пыл не только своими девичьими кулачками и ножками, но и осиновыми колья-

ми, всякими швабрами, железными прутами, арбалетными стрелами и, конечно же, серебряным клинком. Одним словом gameplay — супер. Хочу сразу заметить, обычного мочилова здесь нет. Вам, как и в сериале, придется решать всякого рода загадки, головоломки и ребусы.

Что касается звукового сопровождения, то оно тоже не подкачало. Как и положено, вампиры рычат и хрипят, а наша доблестная охотница и ее товарищи по ремеслу разговаривают и выражают свои эмоции точно так же, как делали это в небезызвестном сериале.

P. S.: Buffy the Vampire Slayer — потрясающая игра, в основу которой легли различные жанры. Начиная от квестов и заканчивая стрельбой. Редко когда разработчикам удается в полной мере сбалансировать вид от третьего лица и прекрасное управление. За это игрой вы не успеете. Уж поверьте мне.

**Повелитель мира Siriaza,
его величество Sovo**



Age of Mythology

Во время игры нажмите

<Enter> и введите код (все чины нужно вводить в верхнем регистре):

- **GOATUNHEIM** — получить божественную мощь;
- **WRATH OF THE GODS** — получить новые божественные возможности;
- **PANDORAS BOX** — получить новые божественные возможности;
- **ISIS HEAR MY PLEA** — получить небольшую армию;
- **ATM OF EREBUS** — получить 1000 Золота;
- **TROJAN HORSE FOR SALE** — получить 1000 Деревя;
- **JUNK FOOD NIGHT** — получить 1000 Еды;
- **I WANT TEH MONKEYS!!!!1!** — получить множество обезьян;
- **O CANADA** — получить «лазерного» медведя;
- **WUV WOO** — получить летающего фиолетового гиппопотама;
- **SET ASCENDANT** — показать всех животных на карте;
- **CONSIDER THE INTERNET** — замедлить юниты;
- **THRILL OF VICTORY** — выиграть сценарий;
- **IN DARKEST NIGHT** — «включить» ночь;
- **UNCERTAINTY AND DOUBT** — скрыть карту;
- **LAY OF THE LAND** — открыть карту;
- **MOUNT OLYMPUS** — максимум Favor;
- **L33T SUPA H4X0R** — быстрая постройка зданий;
- **RED TIDE** — сделать воду красной;
- **CHANNEL SURFING** — перейти на следующий сценарий;

- **MR. MONDAY** — эффект неизвестен;
- **LETS GO! NOW!** — эффект неизвестен;
- **ENGINEERED GRAIN** — эффект неизвестен.

The Sims Unleashed

Чтобы открыть окно читов, нажмите одновременно <Ctrl>, <Shift>, <C> и вводите коды. Кстати, окно читов нужно выводить в экране «Neighborhood» (Район):

- **nessie** — выводит лох-несского монстра;
- **move_lots** — переносит земельные участки;
- **show_zones** — включает/выключает границы земельных участков;
- **show_filters (0-7)** — включает различные фильтры для просмотра земельных участков.

RollerCoaster Tycoon II

Для получения различных квестов введите следующие названия в качестве имен гостей:

- **Chrys Sawyer** — Фотограф;
- **Simon Foster** — Артист;
- **John Wardley** — все гости думают «Wow!»;
- **John Mace** — гости платят двойную плату за вход;

Cheats + Hits

FIFA 2003

Чтобы включить читы, надо отредактировать файл *soccer.ini*. Откройте его любым текстовым редактором и впишите следующие строчки:

- **AUTO_TACKLING=1** — игроки будут отбирать мяч автоматически;
- **ONE_ON_ONE=1** — режим игры «один на один»;
- **WINDOWED=1** — запустить игру в окне;
- **ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1** — голкипер не пропускает голы;
- **CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1** — одинаковые параметры команд;
- **AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1** — включить агрессивный отбор мяча;
- **PRACTICE_MODE=1** — включить режим практики.

K-Hawk Survival Instinct

Во время игры доступны следующие коды:

- **luto3** — получить неуязвимость и неограниченные патроны на данном уровне;
- **3mulo** — пропустить уровень.

Hitman 2 : Silent Assassin

Коды вводятся следующим образом.

1. Редактируем файл *Hitman2.ini* — вписываем в него строчку «enableconsole 1» (без кавычек).
2. Начинаем игру и нажимаем клавишу <~>.
3. Вводим коды (те же, что и в первой части игры):
 - **god 1** — получить неуязвимость;

- **god 0** — отключить неуязвимость;
- **invisible 1** — получить невидимость;
- **invisible 0** — отключить невидимость;
- **infammo** — получить весь инвентарь;
- **giveall** — получить все оружие и патроны.

Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt

Нажмите кнопку «отправить сообщение» и пишите (с пробелом в начале!):

- **mpcanthurtme** — бессмертие (вкл./выкл.);
- **mpsckhit** — получить всё оружие + максимум патронов;
- **mpsmithy** — получить броню по максимуму;
- **mpkohler** — получить максимум патронов;
- **mpstockpile** — опять до фига патронов;
- **psixthsense** — ходить сквозь стены (вкл./выкл.);
- **mpicu** — вид от третьего лица (индикаторы здоровья, патронов и т. п. исчезают);
- **mpmorph X''** — изменить персонаж. Вместо X пишете название того, в кого хотите превратиться. Чтобы превратиться в обычного десантника — «marine», в Чужого бегуна — «runner».

После написания кода нажимайте <Enter>.

Bandits: Phoenix Rising

Зайдите в директорию с игрой, в подкаталог *\bandits\data\profiles* и откройте в Блокноте (Notepad) файл *GARAGE.XML*. В этом файле содержатся все установки игры.

Например, чтобы в первой миссии получить все оружие, найдите секцию «mission 01» и в ней измените все значения «no» на «yes». Теперь начните игру и выберите любое нужное вам вооружение. Так же мож-



но произвести и другие изменения.

Operation Flashpoint: Resistance

Жмите <Shift> и минус на Numlock'e. После этого вводите:

- *savegame* — сохранение;
- *endmission* — окончить миссию.

NHL 2003

Дополнительные игроки.

Создайте игрока и введите одно из перечисленных имен. Игра сама определит его способности и статистику. У некоторых игроков есть портреты. В списке, в основном, бывшие игроки Лиги, но есть и другие:

- Adam Hall;
- Alfie Michaud;
- Barry Richter;
- Ben Simon;
- Blake Bellefeuille;
- Brad Moran;
- Brian Sutherby;
- Chris Ferraro;
- Corey Hirsch;
- Dave Morisset;
- David Nemirovsky;
- Derek Mackenzie;
- Eric Fichaud;

- Evgeny Konstantinov;
- Greg Crozier;
- Greg Pankewicz;
- Guy Hebert;
- Ivan Huml;
- Jakub Cutta;
- Jason LaBarbera;
- Jason Zent;
- Johan Wittehall;
- Kay Whitmore;
- Larry Murphy;
- Mark Fitzpatrick;
- Marquis Mathieu;
- Martin Brochu;
- Matt Herr;
- Matt Higgins;
- Michel Larocque;
- Raffi Torres;
- Rene Corbet;
- Rich Parent;
- Rick Tabaracci;
- Sascha Goc;
- Scott Fankhouser;
- Ty Jones;
- Xavier Delisle.

Sniper: Path of Vengeance

Во время игры нажмите <~>

- для вызова командной консоли. Код 0 — выключить и 1 — включить (т. е. код 1 или код 0):
- *god* (0/1) — режим бога;

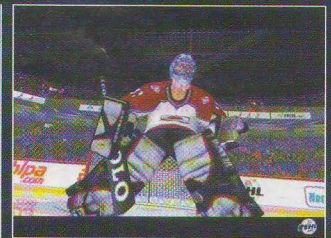


- *fullstamina* (0/1) — неограниченный запас сил;
- *invisible* (0/1) — невидимость для AI (искусственного интеллекта);
- *DrawPaths* (0/1) — показать путь;
- *DrawKilledCount* (0/1) — показать число убитых;
- *DrawPostacPaths* (0/1) — показать несколько других путей.

Revolution

Запустите игру в командной строке: *Revolution.exe -cheats -funlabs*. В игре нажмите <~>, чтобы вызвать командную консоль. Наберите одну из команд, следующих ниже:

- *god* <0/1> — режим бога on/off;
- *noclip* <0/1> — ходить сквозь стены;



- *give* — дать игроку нечто, (например — *give health*, *give armor*);
- *aiDisableThink* <0/1> — заставить AI думать;
- *aiDisableAct* <0/1> — лишить AI возможности действовать;
- *revNextSpawn* — прыгнуть в другую точку;
- *spMapList* — список карт для выбора;
- *revPlayerEntity* — эффект неизвестен;
- *revPlayerClass* — эффект неизвестен.

P. S.: *Revolution.exe* под XP может не запускаться из командной строки, работает только из-под Explorera: *Start/Run — start revolutionin-stalldir\bin\revolution.exe -cheats -funlabs/* Или же измените ярлык запуска.

ОН ЗНАЕТ О ТЕБЕ ДАЖЕ САМОЕ СОКРОВЕННОЕ... ЧТО ЗНАЕШЬ О НЕМ ТЫ?

ПОДПИШИСЬ И ВЫИГРАЙ!



ВСЕШ МИР МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ!



КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ, ДО 31 ДЕКАБРЯ, МЫ РАЗЫГРЫВАЕМ ТЕЛЕФОН СРЕДИ ТЕХ, КТО ОФОРМИЛ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ ЧЕРЕЗ РЕДАКЦИЮ. РАНЬШЕ ПОДПИШЕШЬСЯ — БОЛЬШЕ ШАНСОВ

ВЫИГРАТЬ Motorola T191

ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ MOTOROLA-УКРАИНА. ПОБЕДИТЕЛЯ МОЖНА УЗНАТЬ НА СТРАНИЦЕ INTERTEXT № 501 ИЛИ НА САЙТЕ www.e-mobile.com.ua

Редакция: (044) 251-48-28 — 32

SOSтавить программку,
SYSтематизировать данные
КАждый может

О играх, в которые играют люди, и о людях, относящихся к этому всерьез

(краткое пособие для чайников, мечтающих стать сервизом)
Статья 1. Люди, которые всерьез играют в игры (продолжение)

Ну, что ж... Продолжим наш рассказ о нелегком труде создателей игрушек. В прошлый раз мы оставили разработчиков в момент, когда они уже держали в руках созданную проектировщиками спецификацию, в которой написано, что же нашей команде делать.

Итак, пришло время потрудиться и для программистов. Поскольку игрушка — это, как правило, достаточно сложная программа, одному специалисту с нею не справиться. В работу вступает несколько программистов — как правило, даже несколько их групп. Одна группа, например, занимается графикой и эффектами, другая — звуком, третья — анимацией, четвертая — искусственным интеллектом,

пятая собирает куски программ, созданные другими группами, и «склеивает» их воедино.

Работу программиста веселой не назовешь — целый день думай да печатай строчки на нашем языке ©.

Не открою Америку, если скажу, что языками программирования называются языки, на которых пишут программы. Но программисты, помимо языков, должны хорошо ориентироваться в современных информационных технологиях вообще. То есть знать принципы работы с интернетом, базами данных, трехмерной графикой, мультимедиа; разбираться в дебрях операционных систем... В общем, багаж знаний — дай боже!

Сколько языков должен знать хороший программист?

Как минимум, один, но очень хорошо. Лучше, конечно, знать два языка, еще лучше — три, и т. д. Если кто-то хвастается, мол, «Мой брат знает шесть языков!!!» — много это или мало? На самом деле вполне может оказаться, что завидовать нечему. Главное ведь не то, сколько языков знает человек, а то, как он ими пользуется, какие программы пишет — полезные и удобные или ненужные и кривые?

И, раз уж речь зашла о языках программирования, вспомним — частенько ведь спрашивают, какой из языков лучше? Даже устраивают по этому поводу жаркие дебаты... Внесем немного ясности: спорить абсолютно бесполезно (по крайней мере, на эту тему). Каждый язык по-своему хорош. Для системного программирования общепризнанный выбор — это C/C++. Если нужно быстренько набросать несложную программку, использующую окошки и элементарную графику, пригодятся Delphi или VisualBasic. Если же не требуется особой скорости, но нужно, чтобы шло на любой машине, — тогда это Java. При программировании интернет-сайтов — Perl или PHP, на самих веб-страничках — JavaScript... Остановимся, а то список довольно длинный.

С программистами пока все ясно: они пишут на языках программирования програм-

мы или, если работают в команде с другими коллегами, части программ. Причем пишут их так, чтобы написанное соответствовало спецификации. Куда же девает программист результаты своего труда? Он отдает их своему главному врагу — тестировщику! Вот как раз он-то, как никто другой, играет в игры всерьез...

Цель работы тестировщика — доказать, что в программе есть ошибки! Он пытается сломать программу и дать понять, что программист ни на что не годен (© ну, здесь я немного загнул).

А если серьезно, то работа тестировщика носит гордое имя Quality Assurance — «обеспечение качества». Большие программы очень сложны уже потому хотя бы, что они большие. И если программист будет заниматься еще и поиском мелких неисправностей, ему никакого времени не хватит. Вот эту-то работу и делает тестировщик — и делает ответственно. Он обязан не только найти как можно больше ошибок, но и составить на каждую из них соответствующий акт — мол, ошибочка-с... Найдена тогда-то, проявляется так-то... извольте исправить.

Как опытные игроки-шпионеры вы знакомы с понятием *патчей* — заплаток на программы. Точнее, на баги в них. Бывает так, что программу уже выпустили в свет — и тут обнаруживается вдруг, что она в каких-то местах виснет, перегружает компьютер, криво рисует на экране и делает прочие подобные гадости (или, наоборот, ничего не делает, когда честный юзер желает вкушать всех ее прелестей). Значит, тестировщик чего-то не доглядел, дармоед ©! И тут же вдогонку летят патчи версия 1-я, патчи версия 2-я, патчи на сами патчи...

Но вернемся к нашим баранам, ну, в смысле, к отаре... то есть к команде программистов. Среди прочих частей программы они программируют «разумное» поведение компьютера. Давайте же посмотрим на то, как устроены «компьютерные мозги» — искусственный интеллект, и такой ли уж компьютер умный, каким кажется...



Говоря в дальнейшем об искусственном интеллекте, мы будем подразумевать, что компьютер должен вести себя «достаточно разумно», чтобы мешать игроку достигнуть цели игры.

В каких игрушках присутствует интеллект? В тех, где компьютер играет против нас. В тетрисе, пасьянсах и прочих подобных головоломках интеллекта нет. Бывает, правда, мы начинаем подозревать, что он есть там, где его нет ☹. Например, компьютер долго не выдает в тетрисе нужную фигуру. Это он назло делает? Тут есть два варианта: либо это просто-напросто происходит случайно, либо в этой игре есть такое правило — не выдавать какое-то время подобных фигур. Это правило — только для программы, игроку же ничего о таком коварстве в правилах игры не сообщили. Ну как тут не думать о подлости компьютера?!

Итак, интеллекта нет:

- в головоломках (puzzles);
- в квестах (adventures) — да это, собственно, те же головоломки;
- в аркадах (arcades);
- в простых бегалках-стрелялках (actions).

Зато он есть:

- в 3D-шутерах (3D-shooters), на элементарном уровне;
- в гонках (racings);
- в спортивных играх (sport games);
- в симуляторах (simulators) — правда, не всегда, а только в случаях, когда предусмотрен противник;

О играх, в которые играют люди, и об искусственном интеллекте

(краткое пособие для чайников, мечтающих стать сервизом)

Статья 2. Люди, которые всерьез играют в игры

- в стратегиях (strategies), особенно военных (wargames);
- в настольных играх (boardgames) вроде шахмат, шашек, пять-в-ряд...

Посмотрим, что же входит в задачи искусственного интеллекта.

В 3D-шутерах противники-монстры обычно никого не трогают, до тех пор пока не попадешь им на глаза. Если при попытке убежать, тебя начинают преследовать, значит мозги у «монстра» все-таки присутствуют, и его задача — обходя преграды, открывая двери и т. п., сократить расстояние настолько, чтобы можно было продемонстрировать свое гостеприимство ☺.

Следует признать, что в 3D-шутерах противники в 99,9% случаев получаются какими-то ну уж чрезмерно тупыми. Хотя, с другой стороны, алгоритм «догонялок» прост настолько, что, если монстрам немножко «поправить мозги», то у человека не останется ни единого шанса.

В гонках задача искусственного интеллекта — вести машину. Причем так, чтобы не попадать в аварии, то есть нужно поворачивать, не съезжать с дороги и т. д. Ну, в общем, полностью моделировать человека. Если вы обращали внимание, то некоторые гонщики ездят быстрее и лучше, некоторые медленнее и как-то странно. Так вот — это не компьютер глупый и слабенький. Противников человека специально «подстраивают» таким образом, чтобы они имели разные «умственные способности» — так ведь больше похоже на реальность. На самом же деле для всех расчетов, связанных с поведением машины на трассе, хватило бы и старого доброго 486-го процессора. (Многие могут не согласиться с тем, что для игрушек такого класса хватит и 486-й развалюхи. Хочу подчеркнуть: для расчетов поведения — хватит. Те жуткие системные требования, которые предъявляют современные гонки, обусловлены количеством и качеством графики ☹.)

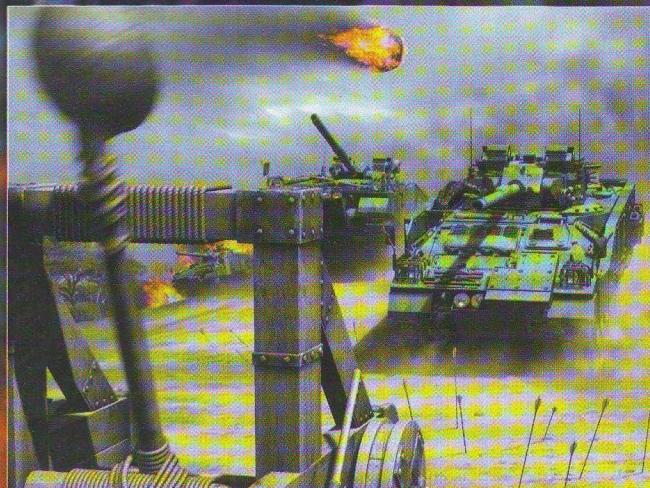
В спортивных командных играх искусственный интеллект моделирует поведение команды.

В стратегиях он отвечает за индивидуальное и групповое поведение юнитов. Даже в большей степени за групповое, нежели за индивидуальное. В расчет идут оценки: какую территорию разведывать, на кого и когда нападать, какими силами какие ресурсы добывать, какие юниты создавать. При проходе юнитов по карте нужно рассчитать путь каждому — чтобы не лазил по горам и не ходил по воде, аки по суку, и не затапывал соседа.

В настольных же играх интеллект вообще превыше всего. От него зависит и стратегия и тактика игры. Кстати, пресловутые крестики-нолики — яркий представитель игр этого класса.

Более подробно принципы работы искусственного интеллекта как раз для игр класса boardgame придется рассматривать уже в следующем номере...

Константин Тихоновский,
«Десктоп Системз»



Название: «Дети будущего»

Японское название: Ao no Rokugo

Формат: полнометражный четырехсерийный фильм (1998-2000)

Жанр: философская фантастика

Создатели:

- манга — Сатору Одзава
- режиссер — Михиро Маэда
- меха-дизайнер — Седзи Кавамори
- дизайн героев — Ранге Мурата
- студия-производитель — «Gonzo»
- издатель — «Bandai Entertainment»



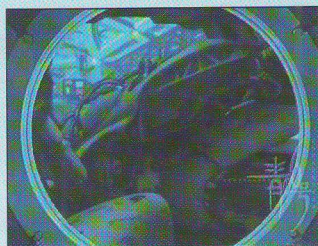
Что такое океан

Это глубокое синее море? Бездна, хранящая тайну прошлого? Вода, дающая и забирающая жизнь? Музыка для успокоения и, в одночасье, музыка для боли? Пропасть в сотню тысяч миль и лет? Нечто вечное — так же как вечна планета, на которой оно находится? Что же такое ОКЕАН?

В XXI веке смещение полюсов Земли вызывает затопление континентов, и человечество (значительно, кстати, поредевшее) вынуждено бороться за выживание на нескольких клочках суши, подвергаясь при этом постоянным атакам армии существ, обитающих на дне океана. Монстров вырастил доктор Зорндайк...

И вот ООН создает «Синий флот», призванный защищать человечество от посягательств Зорндайка...

...Этот день был таким же, как и все остальные дни. Пер-



вые лучи солнца обжигали лазурный берег полуразрушенного и полузатопленного прибрежного города, краем своим примыкающего к военной базе ООН. Люди «водяных лачуг» как муравьи метались по пристани в надежде что-нибудь слямзить у военных. Воздух был пропитан солью океана.

— Мы пришли по правильному адресу? — спросила Миюми Кино.

— Наверное, — ответил, осматривая полуразрушенное здание, матрос.

— Как вообще можно жить здесь? — добавил он пару секунд спустя.

— Не знаю! — ответила Кино,

открывая изрешеченную металлическую дверь, сквозь которую проходили лучи солнца.

...Молодой человек держал пистолет на взводе.

— Опустите оружие. Мы из военно-морского флота ООН. Вы — Теццу Хаями?

— Смотря для кого, — промолвил человек, подымаясь с пола.

— Я повторяю: мы — из ООН и пришли к вам за помощью.

— Странно, с каких это пор ООН нужна моя помощь?

Миюми подошла к окну:

— Вы прекрасно понимаете, какая обстановка в этом городе. К тому же, Вы — один из лучших пилотов боевых кораблей, — взгляд девушки остановился на куске обгоревшей фотографии, лежащем на подоконнике. — Это Ваша подруга?

— Не ваше дело! Отдайте! — он выхватил фотографию и спрятал в задний карман

джинсов. — Ну, я вас слушаю. Чего все-таки хочет от меня ООН?

Хаями подошел к открытому холодильнику — внутри на серой решетке лежала сырая рыба и пустая бутылка. Он хлопнул дверцей и обратился к матросу:

— Эй, парень! У тебя сигареты есть?

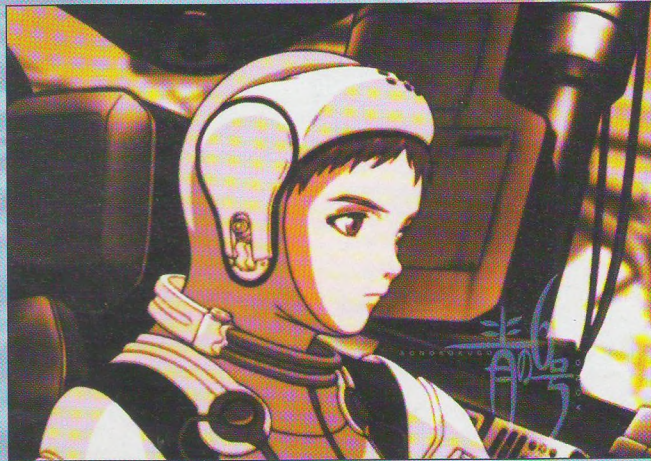
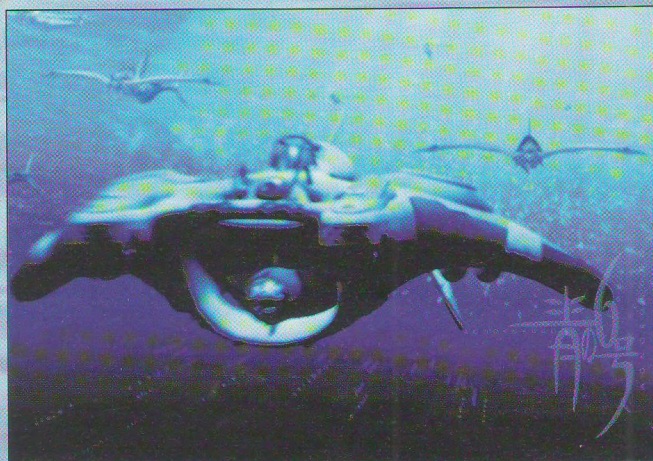
— Что? — переспросил чернокожий моряк, всматриваясь в горизонт.

— Сигареты, говорю, есть?

Матрос повернулся и беглым взглядом осмотрел молодого человека, хлопавшего себя по карманам в поисках все тех же сигарет:

— Нет. Я не курю.

— Правильно делаешь. На флоте это вредно, — Теццу подошел ближе. — Всего неделю назад с этого окна не было видно даже берега, а лучи солнца только к полудню заполняли ком-





нату. А теперь я могу ловить рыбу, даже не выходя из квартиры.

Он швырнул кусок деревяшки в воду:

— Чертова война!!!

Лениво надел куртку:

— Ладно, пошли. Ведь не на чай же Вы ко мне пришли, юная леди? Океан ждет своих героев!

И все трое вышли.

— Скажите, Тецу, как Вы доказали до того, что Вас отстранили от работы? Я понимаю, война — это не заполнение штрафных квитанций за неправильную парковку, но все же?

— Да отстаньте от меня со своими дурацкими вопросами. Вы еще слишком молоды, чтобы судить об этой жизни с такой предвзятостью, а уж тем более чтобы учить меня уму разуму.

Хаями подошел к прохожему, попросил у него сигарету,

и через пару секунд на его лице блеснула улыбка:

— Как хорошо! Сигарета на голодный желудок иногда способна вернуть человека к жизни, — он ускорил шаг, и через минуту вся тройка скрылась за углом дома.

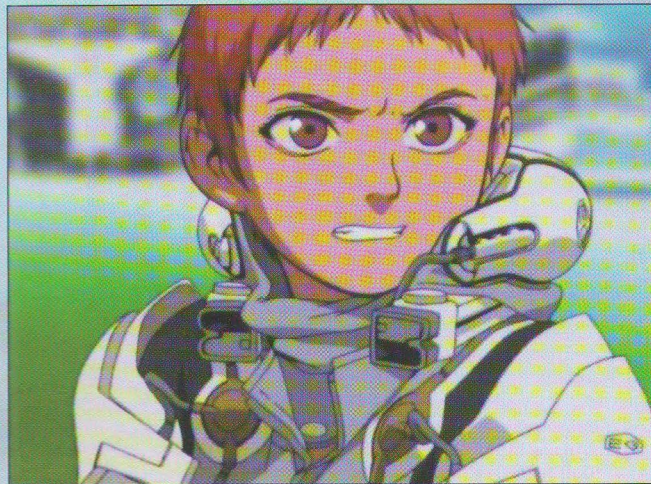
— Привет, Тецу! — раздалось откуда-то сверху.

Хаями поднял голову, лучи солнца слепили ему глаза...

— Боже мой, вы все-таки притащили его сюда. Не думал, что Вы, Миюми, сможете вытащить его из той дыры, в которой он был.

— В какой еще дыре, капитан? А? — спросила Кино, глядя на него.

— Да ладно, не обращай внимания, я все-таки рад вас видеть. Теперь мы им покажем, что такое настоящая война, — с этими словами с корабля-траулера, стоявшего невдалеке от субмарины, на пристань спустился человек лет тридцати. — Ну пошли, покажу тебе нашу красавицу. В ней много чего изменилось



с тех пор, как ты видел ее последний раз.

И группа из четырех человек проследовала по пирсу в направлении субмарины номер шесть.

...Огромная, но изящная подводная лодка, не похожая ни на одну другую, купалась в лучах утреннего солнца. Она напоминала гигантскую тигровую акулу, которая, наевшись вдоволь, решила отдохнуть на поверхности океана...

С этого момента жизнь Тецу Хаями, как и жизнь остальных обитателей планеты, круто изменится. И кто знает, в какую сторону.

* * *

«Остров доктора Моро» навсегда изменил наше представление о том, как должны выглядеть люди будущего. Примерно то же самое можно сказать и о «Синей подлодке № 6» — манге Сатору Одзавы, изданной в шестидесятых и экранизированной в конце девяностых.

Это был первый анимационный фильм (вернее, четыре

получасовых фильма), в котором компьютерная графика активно используется везде, где только можно. Практически в каждом кадре видны характерные спецэффекты, вся техника и механика не рисованные, а трехмерные. Плюс — цифровой монтаж всего мультфильма. «Руками» нарисованы только персонажи (неплохо, кстати, вписывающиеся в объемный фон фильма).

Умопомрачительный дизайн героев и техники, а также потрясающий саундтрек в исполнении «The Thrill» заставляют лишь утвердиться во мнении, что перед нами — на редкость удачный фильм. Мнения о том, что прогресс в CG на корню убивает традиционную анимацию, ошибочны. И примером тому — «Субмарина номер шесть».

Как бы ни развивалась техника, без труда настоящих художников, вкладывающих в рисование душу, она бесполезна. Компьютер — всего лишь инструмент. Хотя и позволяющий создавать такие шедевры.

Sova



С огромным нетерпением геймеры всего мира ждали одного и того же события — финала Чемпионата мира по компьютерным играм.

А геймеры Украины самозабвенно болели за сборную, представлявшую нашу страну в Корее.

Но по порядку и с начала.

А начиналось все с региональных отборочных Кубка Украины 2002, проходивших в восьми городах нашей страны. Отборочные включали в себя соревнования по трем дисциплинам: «Quake 3», «StarCraft» и «Counter-Strike». В результате из каждого региона была отобрана команда по «Counter-Strike», а также три лучших игрока по «Quake 3» и три лучших игрока по «StarCraft».

В итоге по Украине было отобрано 24 лучших по «Quake 3», 24 лучших по «StarCraft» и 8 лучших команд по «Counter-Strike». Эти монстры киберспорта прибыли на финал Кубка Украины в Киев, где и должны были определиться лучшие игроки страны, достойные чести представлять Украину на Чемпионате мира.

И вот в результате ожесточенных, интригующих, сенсационных боев был определен состав сборной. В нее вошли:

Quake III Arena

- Chip.masK (Одесса);
- TerminatoR (Киев);
- sD-Soul (Одесса);

StarCraft

- VoGGNirvana (Симферополь);
- Hireling (Киев);

Вот и закончилось WCG 2002...

- VoGG Shadow (Симферополь);

Counter-Strike

команда HR.xc6 (Днепропетровск), в ее составе:

- rAsh1k;
- pAc0;
- smail;
- T1g3r;
- zeD.

Именно эти люди получили право полететь в Корею, куда вместе с ними — при поддержке компании Самсунг — отправился и я.

Моей задачей было освещение Чемпионата и сбор материала для фильма о Чемпионате мира по компьютерным играм - 2002 (мувик в самое ближайшее время появится на сайте www.allgames.com.ua, там же уже сейчас можно найти около 350-ти фотографий с Чемпионата мира в Корее).

Итак, 27 октября мы сели в самолет сообщением Киев—Франкфурт. Перелет был недолгим, но во Франкфурте нас настиг ураган. Посадка была супер-экстремальной, но игрокам это только добавило адреналина.

После передышки во Франкфуртском аэропорту мы загрузились на самолет рейсом Франкфурт—Сеул. Путешествие длилось около 10-ти часов, на этот раз обошлось без сюрпризов.

И вот 28 октября мы прибыли в Корею.

Из Сеула мы отправились на автобусе в город Дай Джон, в котором и проходили WCG 2002.

Немного о чемпионате

Полное название — World Cyber Games 2002.

Участники — около 450-ти геймеров из 46-ти стран мира, VIP-гости, пресса, представители компании Самсунг, наблюдатели и зрители (всего около 50000 человек).

Дата проведения: 28 октября — 3 ноября 2002.

Место проведения — Экспо-Парк, Дай Джон, Корея.

Призовой фонд чемпионата: Призы в пяти официальных номинациях (кроме «Counter-Strike»):

- 1-е место — \$20 000;
- 2-е место — \$10 000;
- 3-е место — \$5 000;
- 4-е место — \$2 500;
- 5–6 места — по \$1 750;
- 7–8 места — по \$1 000.

В номинации «Counter-Strike»:

- 1-е место — \$40 000;
- 2-е место — \$20 000;
- 3-е место — \$10 000;
- 4-е место — \$5 000;
- 5–6 места — по \$3 000;
- 7–8 места — по \$2 000.

Общий призовой фонд составляет \$300 000.

Итак:

День первый

Ранним утром наши ребята уже сидели за компьютерами и играли свои первые матчи.

Начинать было очень тяжело — в Корее время, мягко говоря, немного другое (когда у них полдень, в Украине — 5 утра). Поэтому первые игры были очень сонными, что, впрочем, не мешало нашему фавориту: Chip.masK — чемпион Украины 2002 — не оставлял шансов своим соперникам.

Следует заметить, что все участники чемпионата были разбиты на группы, от 5 до 7 человек в каждой. Эти игроки играли в своей группе по принципу «каждый с каждым» — и по общим результатам по два человека из каждой группы попадало в число 16-ти лучших игроков мира («Топ 16»).

Это был первый и самый тяжелый этап.

В первый день Chip.masK не проигрывает ни одной игры и сразу выходит из группы. VoGGNirvana выигрывает четыре игры из пяти и ждет второго дня соревнований, а VoGG Shadow выигрывает всего одну игру из пяти и у него почти не остается шансов выйти из группы. В это время легендарный американец Zero4 (чемпион мира 2001 по «Quake 3») проигрывает россиянину под ником cooler. Для Zero4 эта игра была, наверное, решающей — и после еще нескольких игр он покидает турнир.

Наши казсеры из команды HR.xc6 выиграли одну игру у турков. Вторую они играли с командой из Швейцарии —





и хорошо выигрывали. Но тут подвело железо — повис сервер... После непродолжительных дебатов игра возобновилась, но, наверное, наши ребята уже расслабились и игру в результате проиграли ☹.

На этом первый день был закончен.

День второй

В этот день должны были играть остальные наши игроки, а также доигрывать те, кто уже играл.

Киевский отец «Quake 3», TerminatoR, первую игру, к сожалению, проиграл dreg'y из Англии. Как говорится, первый блин комом ☹. Зато на вторую игру TerminatoR уже настроился и выиграл ее с большим отрывом: 21–5.

Такой же блин попался одесситу sD_Soul'y, который недолго думал... и проиграл первые две игры. После этого он все-таки взял себя в руки и одну игру отыграл — правда, шансов выйти из группы было уже не так много.

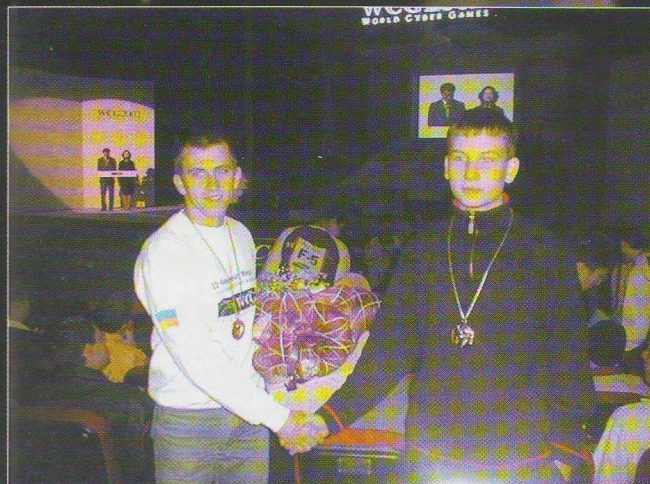
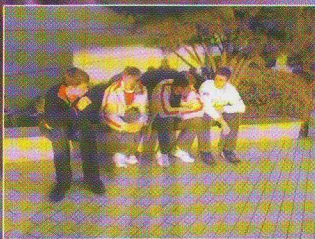
Ребята же из Днепропетровска, HR.xc6, обыграли итальянцев. Но тут же проиграли «соседям» из Казахстана ☹. В итоге наши казсеры не вышли из группы и теперь им оставалось только гулять оставшиеся до конца чемпионата дни по Корее.

Ближе к вечеру тов. TerminatoR'a и очень сильного игрока —

корейца Janus'a — отвезли на специальную арену. Это отдельный зал, где играют важные игры. Зал напоминает большой кинотеатр. На сцене две кабинки для игроков, а над ними — два больших экрана. Ребята садятся в кабинки, их закрывают — и народ при помощи экранов наблюдает за играми, под комментарию какого-то американского ди-джея. Скажем так: TerminatoR не обращал внимания ни на помехи ни на зрителей — и довольно спокойно обыграл корейца. После радостного известия о победе Терминатора мы получили еще одну хорошую новость: старкрафтер VoGGNirvana все-таки вышел из группы и попал в «Топ 16». А VoGG Shadow не выдержал атаки сильнейших игроков планеты и не смог выйти из группы.

Впереди же наших квакеров ждали две самые тяжелые игры (которые они, к сожалению, так и не выиграли ☹: sD_Soul проиграл россиянину b100_death'y, а TerminatoR уступил c58_uNkind'y, тоже россиянину). После еще нескольких игр ребятам пришлось покинуть турнир. За ними вышел из игры и последний наш старкрафтер Hireling.

В итоге из групп вышло только два «наших человека»: Chip.masK — по «Quake 3» и VoGGNirvana — по «StarCraft».



Третий день

был для наших игроков более приятным. На этот день были намечены игры, не входящие в официальную часть. Соревнования проходили под интересным названием «Нация против Нации». Мне кажется, что к этому состязанию из наших ребят готовы были только квакеры — казсеры ничего не заняли, а старкрафтеры просто проспали игры.

Зато квакеры Chip.masK и TerminatoR поднапряглись и заняли третье место. Думаю, получить две бронзовые медали и подарки им было очень приятно, да и, уверен, украинские геймеры за них искренне порадовались.

Chip.masK в этот же день играл и официальные игры. В целом, день для него был удачным, хотя игра с россиянином b100_death была одной из самых тяжелых. Ребята играли на одном уровне и шли фраг во фраг, и только на дополнительном времени Чипу удалось «отстрелить» противника и выиграть игру. После чего наш земляк уже имел в кармане, минимум, 8-е место.

День четвертый

был не таким удачным для сборной Украины ☹. VoGGNirvana так и не выиграл ни одной игры в «Топ 16» и занял на Чемпионате мира место в группе с 12-го по 16-е.

Chip.masK сначала проигрывает сильнейшему игроку мира, россиянину uNkind'y, а потом играет на сцене решающую игру с китайцем. К сожалению, даже по виду Чипа было видно, что сегодня он не готов играть... Но чемпионат

есть чемпионат. Сначала долго не могли настроить компьютер, на котором играл Чип, потом еще что-то. Но вот началась игра, первые несколько минут Чип вел со счетом 4:0. При таком счете он обычно не ломится на противника, а старается продержаться до конца игры, но Чипу такого счета было мало и он начал наезжать на китайца. Чем тот и воспользовался. Китаец подловил Чипа и «отстрелил» его. Далее дело техники — противник держал весь уровень под контролем и не давал нашему игроку опомниться. В итоге Чип проигрывает эту игру и последним покидает Чемпионат мира. Радует лишь одно — не всё так плохо, ведь Chip.masK занимает на Чемпионате мира 5-е место и получает \$1750.

На этом WCG 2002 для Украины и украинских игроков заканчивается, хотя и с довольно неплохими результатами:

- 3-е место — Chip.masK и Terminator («Quake 3») в играх «Нация против Нации»;
- 5-е место — Chip.masK («Quake 3», дуэль — \$1750);
- 12–16 места — VoGG.Nirvana («StarCraft»).

Думаю, в следующем году Украина выступит еще лучше. А пока просто отлично показала себя Россия, взяв 3(!) золота:

- 1-е место — cooler и b100.death («Quake 3») в номинации «Нация против Нации»;
- 1-е место — M19 Team («Counter-Strike» — \$40000);
- 1-е место — uNkind («Quake 3», дуэль — \$20000);

GreenJek (с)

<http://www.allgames.com.ua>
ICQ 37180524



НОВЫЙ



Исполнитель: Nirvana

Альбом: Nirvana

Стиль: рок/гранж

Дата релиза: 2 ноября 2002 г.

Давайте дружно вспомним детство и того одноклассника, который впервые дал вам послушать альбом группы с индийским названием «Nirvana» (скорее всего, «Smells like teen spirit» или «Lithium») — хотя может и не одноклассника стоит вспоминать, а вашего же старшего брата...

Вспомнили? Тогда у вас должна прокатиться скупая бесполовая слеза. Хорошие были времена.

А те, кто помладше, наверняка тоже не могут спокойно слушать классику в исполнении вечно живого Курта Кобейна.

Что же касается самого нового альбома группы, то он включает в себя 14 треков.

1. You Know You're Right
2. About A Girl
3. Been A Son
4. Silver
5. Smells Like Teen Spirit
6. Come As You Are
7. Lithium
8. In Bloom
9. Heart-Shaped Box
10. Pennyroyal Tea
11. Rape Me
12. Dumb
13. All Apologies
14. The Man Who Sold The World

Все до боли знакомые. Кроме разве что «You Know You're Right» (1994 года), хотя, если принять во внимание отсутствие на этой планете основного автора песен «Нирваны» (а он

не умер — он просто улетел домой, как Элвис), то даже одна новая песня должна радовать любителей музыки потяжелее.

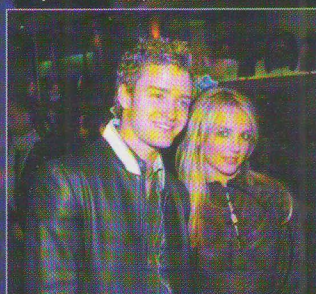
А вообще советую послушать «Нирвану» (не обязательно этот альбом, хоть он и удобен тем, что собрал многие из лучших песен Кобейна), поскольку музыка эта, хоть и депрессивна, но все же заставляет людей, даже не знающих английского, задуматься о существовании людей и месте каждого из них на этой бренной планете.

Исполнитель: Justin Timberlake

Альбом: Justified

Стиль: (какой нафиг стиль?) попса галимая

Дата релиза: какая разница? (ну, если интересно, 16 ноября 2002 г.)



Чтобы сразу отбросить все подозрения — я терпеть не могу бойзбенды и их детища, а потому всем девочкам от 8 до 18 лет советую просто купить очередную мутотень своего кумира и не читать дальше, поскольку им для этого не нужны никакие обзоры и, кроме того, они обидятся (а мы любим всех наших читателей).

Оставшимся могу сообщить, что это очередное творение слащавых (а в недавнем прошлом — еще и прыщавых) мальчиков в количестве одного (как творения, так и мальчика — разницы между которыми

ми лично я не вижу; хотя и не претендую на истину в последней инстанции). Хочется вам слушать эту чушь (девочки, извините) — слушайте на здоровье, и вас не будут никогда мучить мысли сложнее, чем «полюбит ли Брендон Элизу в 134-й серии, или же она окажется его сестрой?» или «какую бы мне купить шапочку на осень?». Зато вы умрете счастливым человеком, ведь, как говорит один мой друг: «Думать — больно! Скажи, Лысый?». (А за Бритни его вообще следует линчевать.)

Исполнитель: Santana

Альбом: Shaman

Стиль: ритм-рок/блюз/латино

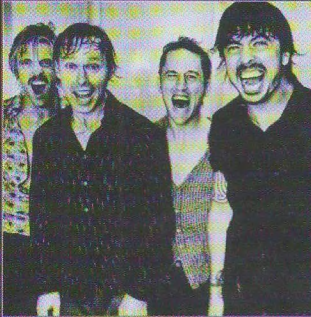
Дата релиза: 9 ноября 2002 г.
Честно говоря, мало кто из артистов после такого количества Гремми за один год (за 1999-й) способен в короткое время создать что-то экстраординарное. Но Карлос Сантана потому и Карлос Сантана, что он не похож на большинство

музыкантов и уже через три года выпускает просто прекрасный альбом (хоть я люблю музыку пожестче, но это действительно хороший альбом).

Вообще «Shaman» должен не только порадовать любителей «величайшего гитариста-латиноса» и удовлетворить на все 100% (в эстетическом смысле, конечно), но и добавить музыканту новых фанов. В этом альбоме Сантана вновь раздвигает рамки стиля, подмешивая к нему элементы других музыкальных направлений. Так, в треках «You are my kind» и «America» вы сможете услышать, соответственно, Seal и P.O.D., а в слегка электронной «Feels like fire» — голос Dido.

Всего в альбом включено 16 треков. И если вам хочется приятно провести время в обществе любимого человека (или не совсем любимого, но очень хочется приятно провести время), или же если вы просто слегка подустали — этот диск как раз для вас.





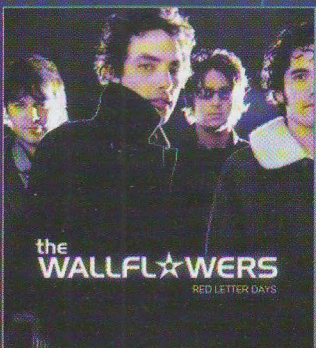
Исполнитель: Foo Fighters
Альбом: One by One
Стиль: рок/гранж/панк
Дата релиза: 26 октября 2002 г.

Я действительно не смог четко определить музыкальный стиль «Foo Fighters», поскольку в этом альбоме, как, впрочем, и во многих других, присутствуют песни с различным уровнем гитарного шума и ритмом. Но единственное, что их объединяет, — это высокое качество и хорошая добрая энергетика (хоть масляную батарею к магнитофону подключай для обогрева нищих и сирот).

После нескольких лет молчания «Бойцы» во главе с бывшим барабанщиком «Nirvana» (снова она, родимая) — Дейвом Гролом — выпустили очередную забойную пластинку, которая, может, и не очень понравится широкому кругу слушателей (вспоминаются фанатки Джастина Тимберлейка), зато уж точно будет куплена почитателями указанных стилей, чего и вам желаю.

Исполнитель: The Wallflowers
Альбом: Red Letter Days
Стиль: мелоди-поп
Дата релиза: 9 ноября 2002 г.

Не зря в строке «стиль» у «The Wallflowers» значится «мелоди-поп», поскольку именно такие группы позволяют хоть иногда произносить слово «поп» без отвращения и иронии (опять подумал о Тимбер-



Billboard 200 (16/11/2002)

Место	Название	Неделя в чарте
1	8 Mile, Soundtrack	1
2	Stripped, Christina Aguilera	1
3	Nirvana, Nirvana	1
4	Shaman, Santana	2
5	Melt, Rascal Flatts	1
6	Cry, Faith Hill	3
7	Scarlet's Walk, Tori Amos	1
8	The Eminem Show, Eminem	24
9	Let Go, Avril Lavigne	22
10	Home, Dixie Chicks	10

лейке). Музыку «Цветы» делают красивую и приятную, хоть и в рамках своего стиля, и уже могут быть причислены к классикам жанра — смеси Брюса Спрингстина, Тома Пэри и «The Beatles».

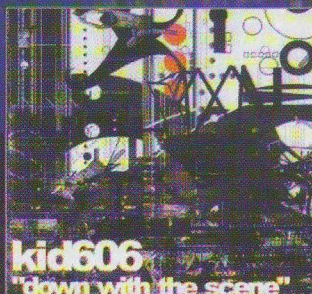
А сам Джейкоб Диллан (фронтмен «The Wallflowers») и выглядит красиво, и поет очень даже ничего (лучше б девочки переключались на него). Не буду врать — я не весь альбом прослушал (по причине врожденной глухоты вынужден слушать только громкую и «щедрую» музыку), но первые пять композиций оказались приятными во всех отношениях. Единственное, чего не хватает этой группе, так это хорошего промоушна — а ведь он так важен в мире попсового шоу-бизнеса.

Так что не постыдитесь купить этот альбом не очень раскрученной группы, если вы не приверженец музыки потяжелее, — и наслаждайтесь.

Кислотный дождь

Шумный малыш
под номером 606

Жил был в городе Каракасе (оставьте в покое атлас — это столица Венесуэлы) маленький мальчик. И очень уж этот мальчик любил музыку, компьютеры и испытывать нервы взрослых. Естественно, карпуз не мог не стать одним из виднейших представителей

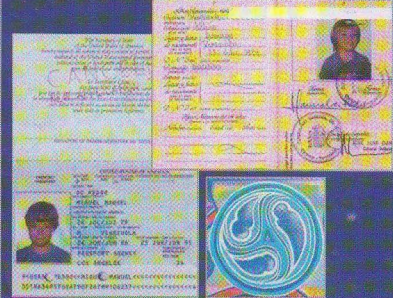


музыкального движения под названием IDM. IDM — это intelignense dance music, а если по-человечески, то это музыка, сделанная с помощью одного лишь компьютера, это стиль, вышедший за грани «техно» по своему определению. Первооткрывателем считается Ричард Джеймс (1993 год).

Так вот, возвращаясь к нашему малышу, должен сообщить, что он удачно перебрался в Сан-Диего, что в Калифорнийской области, и взял себе погоняло «Kid 606». Вообще, сложно представить себе, чтобы человек полюбил музыку этого парня с первого прослушивания, если, конечно, местом этого прослушивания не был ночной клуб или, скажем, бойня (для маньяков). Рваные ритмы и частое отсутствие какой бы то ни было мелодии творят с людьми странные вещи — народ начинает исполнять ритуальные танцы далеких племен Западного Самоа (да положите вы атлас на место — это недалеко от Австралии, чуть западнее Восточного Самоа) на танцполе. Видимо, жесткие и громкие звуки так действуют на подсознание, что способны в определенной обстановке разбудить в человеке того, кем он был несколько десятков тысяч лет назад (ну, не лично, конечно).

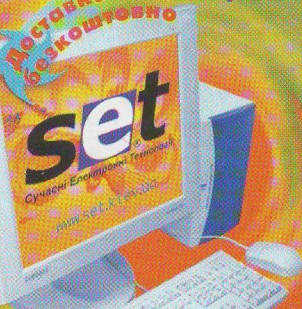
Хотя есть у «Кида» и хорошие, мелодичные композиции, которые можно слушать и дома (на «правильной» аудиосистеме). А вот количество выпущенных им альбомов пересчету поддается с трудом (тем более что наш малыш открыл собственный звукозаписывающий лейбл под названием «Tigerbeat6» и выпускает там себя, себя ремикшированного и своих друзей).

Так что заканчивайте уже лабать в игрушки и попробуйте использовать свою «тачку» для полезного дела. Кстати, на вопрос о любимой компьютерной игре «Kid 606» отвечает — «Gameboy».



Увага, акція!
Для студентів та школярів
знижка **5%**
на комп'ютери SET

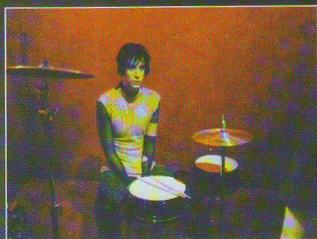
КОМП'ЮТЕРИ
Комплектуючі
Мультимедіа
Периферія
Телефони



Доставка безкоштовно
У вихідні дні 3%
знижка на системні блоки

Київ, пр. Науки, 4
(Московська площа)
тел. (044) 250-9761
(багатоканальний)
e-mail: set@setonline.kiev.ua

Комп'ютери сертифіковано УкрСЕПРО



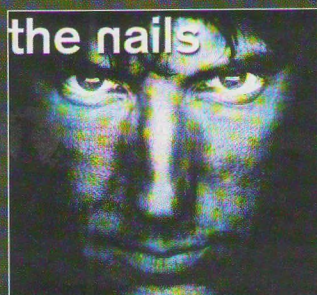
ГВОЗДИ В МОЕЙ ГОЛОВЕ

Существует некое упрощенное определение музыкальных стилей, в соответствии с которым блюз — это когда хорошему человеку плохо, а джаз — это когда ему же классно...

В таком случае, индастриал — это когда парня (неважно, хороший он или так себе) настолько достала депрессия, что ему аж хорошо.

Один из отцов, столпов и гуров направления, которое сегодня принято называть индастриалом, знаком геймерам пост-думовского поколения по звуковому оформлению легендарного первого «Quake» (если, конечно, кто-то еще помнит такую игру). Конечно же, это мистер Майкл Трент Резнор, больше известный под торговой маркой «Nine Inch Nails» — «девятидюймовые гвозди». Помню слезы умиления при виде ящиков с патронами для нэйлгана...

Кстати, насчет названия «гвоздей»: как говорит сам Трент, абсолютно никакой идеологической или там еще какой нагрузки оно не несет. Просто необходимо было звучное оригинальное название. Резнор перепробовал несколько вариантов, однако название, которое еще вечером казалось гениальным, на следующее утро выглядело смеш-



ным и идиотским. «Nine Inch Nails» прошло двухнедельное бета-тестирование, в течение которого успело окончательно понравиться Тренту. А то, что девятидюймовыми гвоздями злые римляне якобы прибили к кресту Христа, — ничего не меняет.

Умные и интеллигентные люди в галстуках рассказывают о театре одного актера. В таком случае, «Nine Inch Nails» — это группа одного человека. В самом деле, всю музыку пишет, аранжирует и записывает сам Трент. Он же сам себя же и продюсирует, временами отвлекаясь еще и на продюсирование своих дружков (типа Мэрилина Мэнсона). М-р Резнор — владелец независимой студии «Nothing Records», в которой время от времени можно увидеть такие колоритные вокально-инструментальные ансамбли, как Pop Will Eat Itself, Marilyn Manson, Prong и Prick.

Итак, «Nine Inch Nails» — это Трент Резнор. И наоборот. То, что уже можно назвать группой, набирается Трентом на время гастролей, а потом распускается на каникулы.

Кстати, концерты «Nine Inch Nails» — зрелище не для слабонервных. Сейчас, конечно, старина Трент несколько осте-

пенился, однако его клавишник и программист Чарли Клоузер время от времени сокрушается — мол, за все гастролы разбились всего восемь синтезаторов...

Конечно, раньше-то синтезаторы уходили десятками. Резнор и компания выступали перед публикой одетыми в какое-нибудь рванье и вывалянными в чем-то, на вид довольно мерзком: не то в нефти, не то в гуталине. Сейчас все выглядит намного пристойнее, концерт группы — это настоящее шоу со светом и, что самое главное, звуком. Хотя нет-нет да и грохнет кто-нибудь гитарой по клавишам...

За четырнадцать лет своего существования «Nine Inch Nails» выпустили всего четыре полноценных оригинальных альбома:

- «Pretty Hate Machine» (1989);
- «Broken» (1992);
- «The Downward Spiral» (1994);
- «The Fragile» (1999).

Недавно (в 2001 году) к ним добавился официальный концертник «And All That Could Have Been».

Помимо официальных релизов существует просто уйма альбомов с ремиксами, а также подпольных сборников и бутлегов с концертов «гвоздей».

Музыка «NIN» достаточно сложна для восприятия непод-

готовленного слушателя — причудливые электронные звуковые формы, бешеная рваная гитара, четкий зубодробительный ритм и голос Резнора, пропущенный через пяток-другой эффект-процессоров. Кстати, жительница Уфы (некто Земфира Рамазанова), утверждает, что Трент Резнор — ее любимый певец, несмотря на то что голос у него отсутствует напрочь. Привлекает манера исполнения и атмосфера завершенности песни.

Одним словом, саундтрек к первому «Quake» — это совсем не то, что обычно лабают Резнор и друзья. Помимо собственно написания музыки для альбомов, Трент очень любит заниматься звуковым оформлением разных там кинолент, причем отнюдь не комедий. Например, его дирижерской палочке принадлежит саундтрек к «Прирожденным убийцам», для которого из репертуара «NIN» были изъятые две готовые песни, а одну пришлось даже специально написать.

Трент Резнор — сама экстравагантность. Подтверждением тому служит факт оборудования нынешней студии «Nine Inch Nails» в бывшем нью-орлеанском морге...

Вроде бы из-за хорошей акустики помещений.

Евгений Патий



Санта Клаус 2

Жанр: семейная романтическая комедия

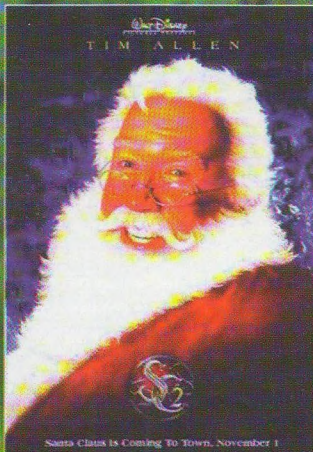
Режиссер: Майкл Лембек

В ролях: Тим Аллен, Элизабет Митчел, Спенсер Дрезлин

Как обычно перед Рождеством, Голливуд начинает завалявать нас всяческими сладкими новогодними историями.

На этот раз суть истории в том, что некий Скот Кельвин, 45 лет проработав Санта Клаусом (и не тем дядькой из соседнего Дома культуры, который каждый Новый Год дышал на вас перегаром, а натуральным Сантой), вдруг узнает две новости. Первая — его сын Чарли попал в список «непослушных» (а вы помните, что вам говорила мама на протяжении целого года о непослушании и Деде Морозе). И вторая: он (то есть Скот) должен жениться до наступления Рождества, то есть в течение месяца, — поскольку положение о миссис Клаус записано в его контракте.

И тут-то на выручку к герою приходят эльфы и с помощью чудесной машины создают Клауса №2, который и подменит основного Санту, пока тот будет решать свои проблемы.



КИНОВОСТИ

Но все складывается несколько хуже, чем ожидалось, и новый Санта Клаус становится злым (выпад против клонирования), при этом сразу вспоминается классическое «Здравствуй, Дедушка Мороз — борода из ваты.....». А тут еще потенциальная миссис Клаус встает между натуральным Клаусом и его сыном (мысль о том, что родная семья — превыше всего).

И вот судьба всего Северного полюса (кстати, а почему не Лапландии?) и самого Рождества — в руках замученного Скота.

В общем, много гуманистических мыслей, снега... и в целом достаточно мило.

Звонок

Жанр: саспенс/ужасы

Режиссер: Гор Вербинский

В ролях: Наоми Уотс, Мартин Хендерсон, Шенон Коган

Для начала неплохо было бы объяснить, что такое этот «саспенс». Точного аналога слову «suspense» в русском языке нет ☹. И в переводе со сценарного «саспенс» — это максимально тесный контакт аудитории и персонажей (на-



пример, пресловутые хичкоковские беспокойства, нарастающие по ходу действия триллера). В современном же кино понятие саспенса получило вполне самостоятельный статус — оно определяет жанр.

По сути своей этот фильм — римейк культового японского «Звонка» (с соответствующим же сюжетом). Женщина-журналист находит ужасающую видеокассету с жестокой и страшной историей, при этом каждый, кто ее (не женщину, конечно) увидит, умирает на протяжении семи дней. Естественно, при таком раскладе первая мысль, которая приходит в голову: тете — «глына». Что, собственно, на протяжении всего фильма и пытаются (и безуспешно) доказать зрителю...

Мурашки по коже я вам обещаю. Да и вообще — это один из самых страшных фильмов года.

Я — шпион

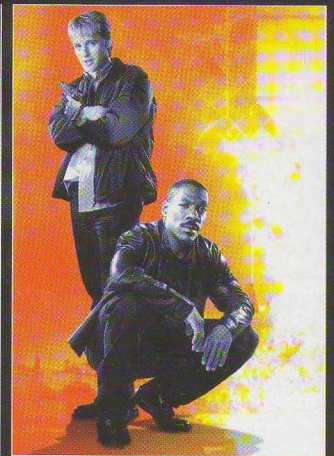
Жанр: комедийный приключенческий экшн

Режиссер: Бэтти Томас

В ролях: Эдди Мерфи, Оуэн Вилсон, Малколм МакДауэл

В американской армии — горе. У них украден прототип сверхсовременного самолета-невидимки «Switchblade», и никто не знает, где этот самолет (неудивительно — ведь его украли).

И на поиски утраченной будущей гордости ВВС США на-



правляют лучшего шпиона — Алекса Скотта (Оуэн Вилсон). А в помощники ему дают весельчака Келли Робинсона (Эдди Мерфи) — чемпиона мира по боксу неизвестно в каком весе (хотя лично у меня понятия «весельчак» и «чемпион по боксу» как-то не очень вяжутся). Их миссия, как выясняется позже, состоит в том, чтобы поймать крупнейшего торговца оружием Арнольда Гундарса и отобрать свою «игрушку» обратно.

Фильм изобилует всякими там «шутками юмора» (а вы как думали, тут же Эдди Мерфи), хоть и не всегда смешными, и стрелялками с побойчиками. Если вы любите фильмы «Полицейский из Беверли Хиллз» и «Миссия невыполнима», то и эта картина вам подойдет, хотя американские критики о ней отзывались не очень лестно.

Позиция	Название	1-3 ноября	Общий сбор
1	Санта Клаус 2 / Santa Clause 2, The (2002)	\$29,000,000	\$29,000,000
2	Звонок / Ring, The (2002)	\$18,500,000	\$64,900,000
3	Я — шпион / I Spy (2002)	\$12,700,000	\$12,700,000
4	Болван / Jackass: The Movie (2002)	\$12,690,000	\$42,100,000
5	Корабль-призрак / Ghost Ship (2002)	\$6,600,000	\$21,300,000
6	Моя большая греческая свадьба / My Big Fat Greek Wedding (2002)	\$5,600,000	\$185,700,000
7	Милая Алабама / Sweet Home Alabama (2002)	\$4,500,000	\$113,400,000
8	Пьяная любовь / Punch-Drunk Love (2002)	\$4,000,000	\$10,800,000
9	Красный дракон / Red Dragon (2002)	\$2,700,000	\$90,000,000
10	Коричневый сахар / Brown Sugar (2002)	\$1,600,000	\$24,500,000



Детство Ганнибала Лектора

(«Красный Дракон»)

«Извините, шо мы к Вам обращаемся», но я с ходу полез со своими советами. Обязательно посмотрите (если, конечно, вы не хотите пропустить одно из основных кинособытий года) фильм Брета Рэтнера — «Красный Дракон». На украинские экраны он выйдет в конце ноября. За один месяц в американском прокате (с 4-го октября по 4-е ноября) эта картина собрала 90 миллионов денежных единиц, выпущенных Федеральным резервным банком этой самой Америки.

Фильм является приквелом (я три недели запоминал это заморское слово) гениального «Молчания ягнят», то есть это предыстория встречи великого и ужасного Энтони Хопкинса с малышкой Джуди Фостер. Правда, картина предыстории является лишь формально (поскольку ее действие развивается за несколько лет до событий «Молчания») — сами же фильмы не похожи вовсе. Во-первых: режиссером «Красного Дракона» выступил Брет Рэтнер (тот, что снял оба «Часа Пик» с Джеки Чаном).

И во-вторых: это просто-напросто ДРУГОЙ фильм (вот так вот — незамысловато и в точку).

Сразу предупреждаю, что фильм изобилует сценами насилия, обычных кровавых расчленений и каннибализма — и уже только поэтому пропустить такой шанс обнаружить глубоко в себе задатки извращенца и маньяка нельзя.

Кстати, снялись в этом триллере такие интересные актеры, как уже упомянутый Энтони Хопкинс, который в представлениях не нуждается (попытайтесь отгадать, кого он сыграл?), Эдвард Нортон (по фильму — агент ФБР Уилл Грэхем), известный как главный (а если вы смотрели внимательно — то и единственный) герой «Бойцовского Клуба», всегда рассудительный Харви Кейтел, который сыграл в «Бешеных псах» и «Криминальном чтиве» (мистер Вульф — решающий проблемы).

Ну и хватит уже прелюдий — перейдем к самому фильму. Итак, события фильма развиваются сразу после поимки Ганнибала Лектора бравым

агентом ФБР Уиллом Грэхемом и помещения его (нет, не агента) в пионерский лагерь под названием «Балтиморский государственный госпиталь для душевнобольных преступников» — с добрыми пионервожатыми и увлекательными играми с электрошоком.

Сам же Грэхем решает оставить столь пагубное для психического да и, чего греха таить, физического здоровья нормального человека занятие. И уезжает выращивать картошку в маленькое село в Белоруссии, шучу — во Флориде. И тут, откуда ни возьмись, у Ганнибала появляется фанат — понятное дело, маньяк. (Хотя, глядя на толпу поклонников и поклонниц всяких там «Руки Вверх» и Джастинов Тимберлейков, совершенно не удивляюсь появлению оных, то есть фанатов, и у серийных убийц).

Зовут этого подонка Зубной Феей (почему-то сразу вспоминается реклама зубной пасты), занимается он тем, что в полнолуние и с особым пристрастием косит невинные семьи направо и налево (тут, если

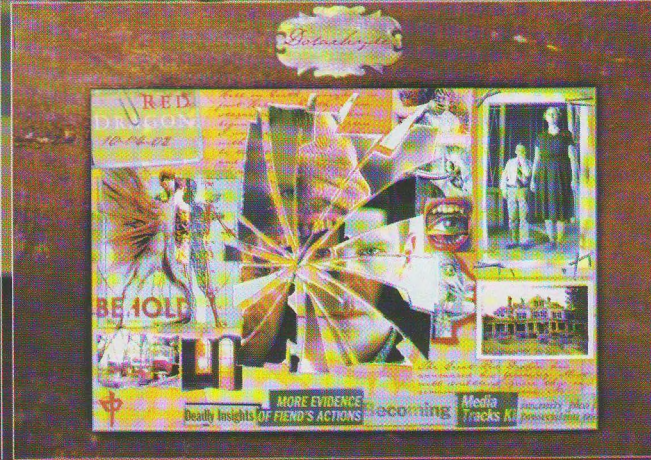
у кого есть дети, лучше закройте им глаза, чтобы утром не пришлось стирать постельное белье). Естественно, наш «Фей» считает, что у него какая-то сакральная связь (не подумайте ничего плохого — хотя, с другой стороны, куда уж хуже) с ужасным Лектором (студенты, улыбнитесь!).

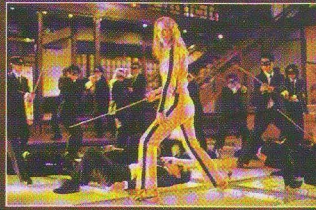
Тут-то и вспоминают о лихом агенте Грэхеме, который к тому времени собрал уже двести тонн картошки, и вызывают его для поимки Феи. Бедняге Уиллу ничего не остается, кроме как взяться за это дело (а значит, снова увидеть приятную рожу извращенца Ганнибала и, как говорят у нас в Одессе, иметь с ним длительные беседы)...

Дальше рассказывать не буду — сами все увидите, если, конечно, захотите. До скорых встреч в кинотеатрах страны (я буду в синем пуховике, папахе и с лыжной палкой). Да, совсем забыл, перестаньте шуршать в зале бумажками от жратвы и громко жевать!!!

Пока!

Зябкин Тарас





Шесть лет тишины, или Тарантино возвращается!!!

Трепещите, фанаты Квентина Тарантино и просто хорошего кино! В мае следующего года состоится премьера нового фильма великого QT — «Убить Билла» («Kill Bill»). А осенью он выйдет уже в прокат.

Во-первых, хочется отдельно сказать и о самом Квентине. Знаете, когда я впервые увидел «Криминальное чтиво», мне было 14 лет (1995 год). Рос я в удивительном районе города Киева под кодовым названием «Троещина», где тарантиновские диалоги — в связи со спецификой молодого населения данного массива — принимались с большим энтузиазмом. Этот фильм кардинально изменил сам жанр криминальных боевиков-комедий и создал прецедент (и определение) «тарантиновского фильма» — то есть фильма с невообразимыми диалогами, с обилием крови, смешных шуток и Тима Рота. К таким картинам можно относиться по-разному: хорошо (если вы любите отличные фильмы) или плохо — если вам захотелось иметь дело

с командой «Черноморец» после провальной игры (если у них вообще бывают какие-то другие). Но наличие присутствия на наших экранах Умы Турман, Сэмюэля Л. Джексона и качественных, не «тупых» боевиков не может не радовать.

А теперь о главном. После шести лет затишья Квентин возвращается на экраны со своим очередным — не побоюсь этого слова — шедевром! Автором сценария и главным режиссером выступает сам Тарантино (он, кстати, еще и книгу выпускает).

Сюжет картины: свадьбу некой Брайди (Ума Турман) срывают кунгфуобразные негодяи во главе (с кем бы вы думали?) с кровожадным Биллом (чьей безвременной кончины, судя по названию, страстно желает автор). «Срывают» — это мягко сказано. Они просто косят всех налево и направо... И, естественно, в этой мясорубке не выживает никто, кроме красавицы Брайди (согласитесь, глупо валить Уму Турман в самом начале фильма), которая теряет жениха и

не рожденного еще ребенка и впадает в кому...

Проснувшись через пять лет, бедняжка находит себя не в лучшем расположении духа (ну еще бы!) и решает накачать плохих парней (и девчонок) за испорченную личную жизнь. Вот тут к ней на выручку и приходит Квентин Тарантино со своим призывом «Убить Билла!» и умением это дело красиво описать.

В фильме снимается также и Майкл Медсен («Бешеные псы», «Жертвоприношение»), специально под которого написана роль симпатяги-алкаша, поживающего свою жизнь в трейлерах и стрип-барах (да к тому же еще и брата того самого Билла).

В фильме отсутствует только два исконно тарантиновских персонажа: «умняк-отморозок» Сэмюэль Джексон и наркотики. Но я надеюсь, что это делает фильм только интересней (должен же даже Тарантино развиваться).

Да, забыл сказать, что самого Билла играет Дэвид Карра-

дин. Если кто не помнит (что, в принципе, неудивительно) — это такой старикан, который снимался во всех американских фильмах о кунг-фу (но не китаец) 80-х годов. Сначала он играл бойцов, потом — учителей.

Любителям компьютерных игр, которые, естественно, никогда не читают наш журнал, считаю своим долгом сообщить, что компания Vivendi Universal Games в 2004 году выпустит игру по мотивам «Убить Билла» (разработчиком выступает Black Label), жанр — приключенческий экшн.

Разработчики связывают с этой игрой огромные надежды и ожидают появления в компьютерных играх совершенно нового типа женского персонажа, который не будет похож ни на один из созданных ранее.

Ну, и «да пребудет с вами Сила!», чао.

Зябкин Тарас





Смеходром

- Телепрограмма на сегодня:
- 4.00 POWERхностные явления
 - 4.05 Wипсиканский сериал «Loading in progress», 10–11 проценты
 - 8.30 Игра на мониторе «Угадай meLOADию» — Yes, No, Cancel
 - 9.00 Программа «Доброе утро, Mastдай!»
 - 9.30 «Сам себе Панель Microsoft Office»
 - 10.00 Веселые START'ы
 - 11.00 Мультик «Кто сказал БИЗИ?»
 - 11.10 «Connect с первого взгляда»
 - 11.30 «Утренняя почта» с Г. Олдедом
 - 12.00 NoCarrierчко
 - 12.30 СкринSaver'ы
 - 14.00 Самая криминальная программа на мониторе: «Недопустимая операция. Закрыть. Сведения».
 - 14.30 Юмор на мониторе — клуб «Белый Reset»
 - 15.00–19.00 Профилактические работы. Сериал «ScanDisk»
 - 19.45 Для самых маленьких — «Unable Error, малыши!»
 - 20.00 Документальные данные о реестре «ИеRARхическая поDLлость»
 - 20.30 Юмористический мониторжурнал «Назло DirectX»
 - 22.00 Ночной сеанс: «Установка и удаление программ». В главной роли UnInstall Windows'98 Как это было. «Windows 3.11» 1990 год
 - 23.00 Контра, Альт, Дель
 - 00.00

Ночь. Сидит программист за компом, диктует последние строчки новой программы. Неожиданно звонят в дверь. Программист за дверь — там смерть с косой, но маленькая.

П: Блин не вовремя ты, дай допишу программу, а там и забирай меня...

С: Не переживай мужик, я не за тобой. Я за твоим винтом!

В России и США одновременно созданы самообучающиеся компьютеры с искусственным интеллектом. Ровно через 1 год 22 суток 13 часов 25 минут и 34 секунды американский компьютер взломал управление ядерными ракетами и уничтожил все живое. Русскому же компьютеру было всё равно — он спился где-то месяцев за 5–6 до этого.

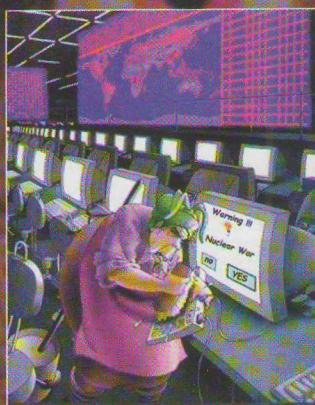
Звонок в техотдел:

- У меня комп глючит.
- Перегрузите.
- А как?
- Ctrl-Alt-Del.
- Пробовал, не помогает.
- Нажмите Reset, минут через 10 перезвоните.
- Через 10 минут:
- Все равно глючит!
- Reset нажали?
- Да.
- И что?
- Что, что! ДЕРЖУ!

Один программист любил компьютеры. Пока его за этим не застукали...

Звонок в компьютерную контору:

- С моим компьютером проблемы, он не включается...



- Как не включается?
- Да пишет все время: «Вставьте дискету, вставьте дискету...».
- А вы вставляли?
- Нет... Как-то не догадался...

Российские хакеры взломали бортовой компьютер российского истребителя СУ-27. Теперь боекомплект самолета нескончаем...

Познакомился программист с девушкой, пошли к ней, посмотрели видик, все дела... Наутро программист делится впечатлениями:

- Прикинь, она прям в BIOS'е гонит видео со стримера на видуху, не грузя оси! И проца в ейном компе нет!

Приходит хакер к пианисту, а тот ему хвалится новым пианино. Хакер посмотрел оценивающее и сказал:

- Клавиатура, конечно хреновая, но то, что shift ногами нажимать надо, — это круто!

Программист, глубокой ночью сидя за компьютером, чувствует прикосновение сзади. Оборачивается — жена стоит голышом и обворожительно нежно смотрит. Программист:

- Извини, милая, но компьютер занят!

Маленький Вовочка изводит мать бесконечными вопросами. Намучившись, она говорит:

- Слышишь, милый, если ты будешь плохим и непослушным мальчиком, то я заболею, придет врач, я умру, и меня повезут на кладбище на большом черном автомобиле. Будет играть грустная музыка...
- Скажи, мама, а мне можно будет сесть рядом с шофером?

В психбольнице:

- Сестра, сестра, каша на двоих, что ли?
- Нет, на одного.
- А чего муха жрет?

- А меня родители в честь прадедушки назвали, и теперь надо мной все смеются...
- А как вас зовут?
- Прадедушка.

Человек вошел в кабинет психиатра и стал набивать нос табаком.

- М-дааа, — сказал психиатр, — вы попали куда надо...
- У вас что, есть спички?

HP на семерке БМВ остановился на красный свет. С ходу ему в зад впечатывается «Запорожец». Компьютер в БМВ выдает сообщение: «Обнаружено новое устройство. Установить?».

- Заходите, больная, раздевайтесь! Стоп, стоп! Подождите, я хоть музыку включу.

Какие фразы не хотелось бы услышать, лежа на операционном столе:

- Ой, блиннн...
- Кто-нибудь видел мои часы?
- И на хрена я вчера так нажрался?
- Какой кретин выдрал из инструкции пять страниц?!
- Отдай! Плохая собака!
- Ага! Ну, дети у него уже, моему, есть...
- Поднажали! Через двадцать минут хоккей!
- Сестра! Дайте мне эту... как ее... ууу... ну, это... блин...
- Так, коллега. Если это аппендикс, тогда вот это что за фигня?
- Блин, зараза, опять света нет!
- Все назад!!! У меня контактная линза выпала!
- Ничего, на ошибках учатся...

Доктор — пациенту:
— Для вас две новости — хорошая и плохая.
— Давайте сначала хорошую.
— Скорее всего, болезнь назовут в вашу честь...

Доктор возвращается с крупной фармацевтической выставки и рассказывает коллеге:

— Представляешь, Bayer выпустил суперпрепарат!
— Какой?
— Труп делается внутримышечная инъекция 10 мл этого средства, после чего с ним можно 2 часа разговаривать!
— Да ну?!?
— Правда, он при этом не отвечает...

Приходит мужик к стоматологу удалить зуб. Врач мучился с ним полтора часа — зуб не поддается. Тогда он в сердцах говорит:

— Да Вы бы лучше пошли на товарную станцию, привязали свой зуб к последнему вагону, поезд тронется и зуб вырвет.

Встречает врач этого мужика через недельку, спрашивает:

— Как дела?
Тот открывает рот — ни одного зуба.

— А что случилось?

— Да вот, я по вашему совету пошел на товарную станцию, привязал зуб. Поезд тронулся. Шесть вагонов с рельс сошло.

— А зубы?

— А зубы начальник станции выбил...

Сидят на дереве два бегемота, шапочки вяжут. Тут над ними пролетает стая напильников. Вожак напильников:

— Бегемоты, где юг?!

Первый бегемот показывает на юг, и напильники улетают в указанном направлении. Через пару минут подлетает запоздавший напильник:

— Бегемоты, куда напильники полетели?!

Бегемот показывает на север. Напильник улетает. Второй бегемот:

— Ты что?! Офигел?! Они же в противоположную сторону улетели!!!

— А зачем ты мне вчера шапочку распустил?

Встречаются двое.

— Я вчера такую красоту в постель уложил, — мечтательно говорит один.

Второй грустно отвечает:

— А мне не везет. Все старухи попадают.

И вирусы гриппа полетели дальше...

Сидит корова на берегу реки и пытается ловить рыбу велосипедом. Мимо проплывает крокодил:

— Хайль Гитлер!!!

— Ага, вот и я такая же придурочная!

На дороге лежит курица.

Едет трактор. Трактор переехал курицу. Курица встала, отряхнулась:

— Вот это мужчина!

Слон вывалился в муке, подходит к зеркалу и говорит:

«Ни фиги себе пальм!»

Стояли два гриба: мухомор и белый. Идет грибник.

— Эх, — вздыхает белый, — сейчас резня начнется...

— Не знаю, как резня, а ногой в хлебальник точно получу!

Каждый год родители отправляют меня на лето к бабушке с дедушкой. Эх, знали бы вы, как я ненавижу кладбища!

— А Вася дома?

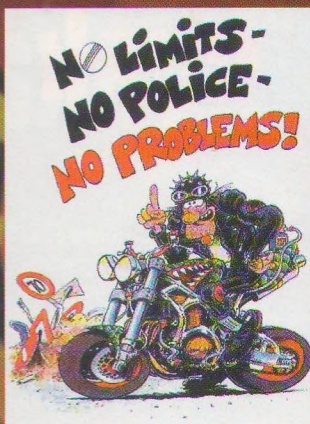
— Вася да, а венки уже вынесли.

Идет людоед. В одной руке несет гроб, в другой негра. Из пещеры выскакивают дети и кричат:

— Опять консервы?

А людоед говорит:

— Кто не будет есть консервы, тот не получит шоколадку.



— Лена, не качайся на папе... Он не для этого повесился!

Звонок в дверь:

— Шнайдер? Вам телеграмма...

— С песней?

— Нет, мы никогда не поем телеграммы.

— Ну пожалуйста, я всегда мечтал о телеграмме с песней.

— Нет, у нас незывблемое правило.

— Я пожилой человек, я прошу вас. У меня сегодня день рождения...

— Ну ладно... Happy birthday

to you, Happy birthday to you... Ваша сестра умерла.

— Опоздал, сынок? — спросила уборщица заревавшего малыша и ласково шлепнула его тряпкой по лицу.

Муж бросил курить и умер, жена бросила курить и умерла, собака не курила вовсе — и тоже умерла. Они разбились на машине.

На уроке истории учительница рассказывает детям о концлагере Освенцим.

— Мой дедушка погиб в Освенциме, — кричит маленький Стасик, гордый, что может выделиться среди других.
— Что, его замучили гитлеровцы?
— Нет, он был пьяный и упал со сторожевой вышки.

Когда обои клеишь, главное, чтобы пузырей не было. Вот взяли мы как-то два пузыря...

— Алло, это военкомат? Вы можете взять меня в армию?

— Да, можем. А вы где?

— В тюрьме...

ЧАС ЇХАТИ НА НОВІЙ "МАШИНИ"

включаючи будь-який комп'ютер "DialWest" (з 1.40 грн 30.11.2002 року) з комплектуючими SAMSUNG та монітором SAMSUNG в подарунок:
факс-модем та безлімітний доступ до мережі інтернет протягом місяця

Комп'ютер DialWest
DURON-1300/
128MB/40GB/
32MB GeForce2MX400/
CD52x/SB плюс
монітор з плоским
екраном Samsung 17"
SyncMaster 753 DFX

2945 грн.

вул. Олени Теліги, 8 455-6655
Бесарабська пл., 2 459-0133
пр. Червоних Козаків, 13 464-8465
Харківське шосе, 55 563-0668
пр. 40 Річчя Жовтня, 46/1 250-9900
пр. В. Маяковського, 43/2 548-1548

Детки и предки

Еще один камень в огород противников игр был запущен психологами из Нью-Йоркского Университета Корнелла. Ученые мужи пришли к выводу, что коэффициент умственного развития детей, играющих в компьютерные игры на пятнадцать единиц выше, чем IQ их неиграющих родителей! Еще несколько единиц деткам подкинуло пользование интернетом и просмотр всевозможных телевизионных программ обучающего направления.

А вы говорите — школа, школа!

Vsyakaya vsyachina

Между делом

Tigon Games — именно так будет называться новая игровая компания, основанная не кем-нибудь, а самим мистером Вином Дизелем. Кумир молодежи и просто неплохой актер Вин решил положить конец домоганиям всевозможных производителей самого рулежного софта к его драгоценной пер-

соне и забабахать собственное дельце. Не знаем, что уж он там затевает, но, думаем, пару боевичков с собой любимым Дизель выпустит.

Клубные будни

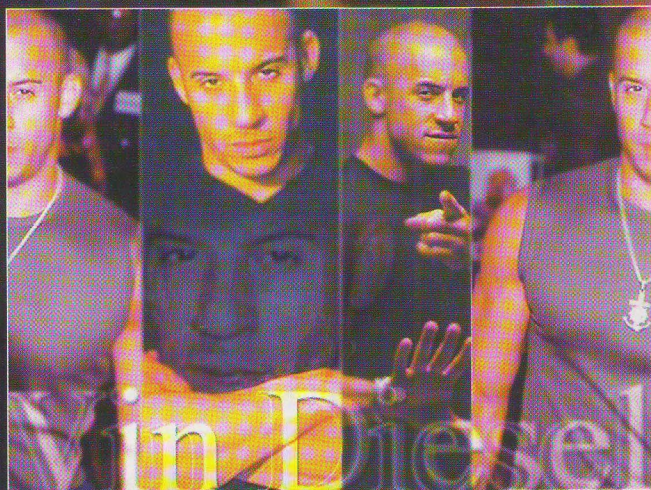
На Западе все более и более популярными становятся вечеринки, организовываемые ведущими игровыми производителями. Так, например, Nintendo приурочила одно из таких мероприятий к выходу специальной версии GameCube Platinum, а заодно и пары-тройки потенциальных игрхитов. Среди них особняком держались такие глыбищи, как «Metroid Prime» и «Resident Evil 0», на которые компания возлагает очень большие надежды.

Однако, как говорится, не вечеринки делают людей, а, скорее, совсем наоборот. Вот и на этот раз в центре всеобщего внимания были голливудские знаменитости, а также певцы и певички всех мастей и расцветок. Причем интерес последних к пурпурно-платиновому чуду от Nintendo вовсе не надуман. Например, Кристина Агилера призналась, что такая вещь, как джойстик, ее вовсе не смущает. И что на досуге она совсем не прочь порубиться в «Mario Party» со своей сестренкой. Помимо Агилеры в любви к японскому кубу признавались Алисия Сильверстоун, Метью Пери,

Леонардо Ди Каприо и другие, уже менее известные у нас личности.

В свою очередь, не желая отставать от конкурентов, Sony провела свое party под названием The Play Station 2 Celebrity Tournament for Charity, на которое были приглашены Джек Николсон, Пи Диди, злейший враг Агилеры — Бритни Спирс — и все тот же Леонардо Ди Каприо. Последний, видать, испытывает материальные затруднения, иначе чем другим, кроме желания плотно покушать, можно объяснить его постоянные визиты? Хотя кто его знает — может, бедняга помешался на компьютерных играх? Так или иначе, но всем было весело, шампанское лилось рекой, а деньги, собранные на мероприятия, пошли в один из благотворительных фондов.

В то же время технологии зомбирования подвыпившей и веселящейся толпы вовсю начали использовать и маркетологи Electronic Arts. Теперь западные клубберы могут посещать вечеринки под названием Need for Speed. Причем делать это не только с удовольствием, но и с возможной для себя выгодой. Ведь, по заверениям организаторов, один из счастливых может уехать из клуба на новеньком Порше.

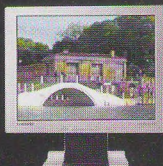


DOMINEX™

Комп'ютери Монітори

Samsung SM 755 DFX — 173
Samsung SM 757 DFX — 198
Samsung SM 757 NF — 225
Samsung SM 152 B — 426
Samsung SM 171 S — 511

Периферія



e-mail: dominex@mail.ru

м. Київ, вул. Борщагівська, 204 корп. 3
/044/ 457-9991, 488-5560, 488-7060



мы с вами одной крови

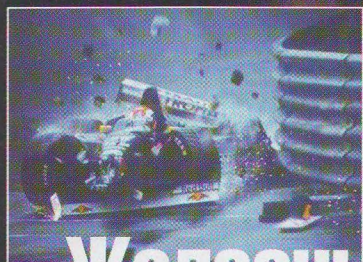
ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ИГРЫ ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

«Куй железо,
пока молоток не украли»

№2



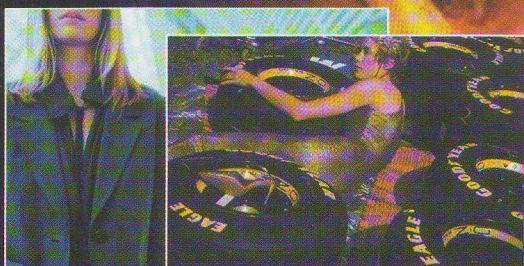
Железный бумс

Сила в четыре Ge

Sparkle GeForce 4 Platinum (SP7200T6-PT)
и AOpen Aeolus GF4Ti 4600

Мобильные телефоны

Alcatel One Touch 715
Siemens M50
Sony Ericsson P800



Все невозможные ТЕСТЫ игрового железа



Pro Tour Events,

или Еще одно замечательное событие в мире Меджика

Еще одно замечательное событие в мире Меджика произошло 17 ноября 2002 г. в клубе «Легенда» (Киев). Здесь прошел квалификационный турнир (PTQ-Chicago), победитель которого имеет право на участие в специальном турнире Про Тур (Pro Tour Events).

«Про Тур» — наиболее крупное после Мирового Чемпионата мероприятие в мире Меджика. Отличительной особенностью и привлекательностью этого турнира является самый большой призовой фонд. Турнир PTQ-Chicago будет проходить 17–19 января будущего года в Чикаго (США), призовой фонд турнира — около 200 000 долларов!!!

Что же необходимо сделать, чтобы принять участие в таком престижном мероприятии?

Ну, во-первых, нужно любить играть в Меджик — преданно и «нежно» ©. Во-вторых, иметь высокий рейтинг DCI. В-третьих, стать победителем прошлых «Про Туров» или выиг-

рать PTQ (Pro Tour Qualifiers). Как раз об этом турнире мы и поговорим более подробно...

Как мы уже писали, PTQ — это квалификационный турнир. Он проходит в течение одного дня и в одном формате.

PTQ-Chicago проходил в формате Sealed 6 туров / Top-8 Rochester Draft. А теперь человеческим языком: первых шесть туров проходили в формате Sealed — то есть каждый игрок формировал свою колоду из карточек стартера и бустеров последнего сета (эти наборы карт игроки приобретают тут же на турнире). А для восьмерки лучших используется формат Rochester Draft. Особенность этого формата заключается в том, что игроки формируют свои колоды из карточек бустеров, причем в открытую.

Ну, с теорией, кажется, разобрались.

А вот что происходило на практике: 46 профессиональных игроков из Украины, России и стран Балтии собра-

лись в воскресенье 17 ноября в клубе «Легенда», чтобы испытать судьбу. Судил турнир Александр Колесников — судья 2-го уровня (Киев). Ему помогали судьи 1-го уровня — Антон Колесник (Киев) и Дмитрий Кузьмин (Одесса).

И вот счастливчики, вошедшие в Top-8:

- Коломейко Юрий (Украина);
- Селихов Сергей (Украина);
- Осипец Андрей (Украина);
- Майборода Роман (Украина);
- Ветров Владимир (Россия);
- Крыжний Константин (Украина);
- Осипов Андрей (Россия);
- Борисов Антон (Украина).

Поздравляем победителя — Коломейко Юрия. Именно он стал обладателем главного приза — билетов до Чикаго и обратно. Юрий будет представлять Украину на международном турнире «Про Тур» в Чикаго в январе 2003 года. Пожелаем ему успехов в этом благородном деле!

А всем любителям Меджика скажем: дерзайте! Клубы интеллектуальных настольных игр — это именно то место, где вы получите возможность проявить способности стратега и мастера мага и, кроме того, подобрать убойную колоду. Ведь впереди ждет еще немало других интересных мероприятий, в том числе и Национальный чемпионат Украины.

Хотите узнать больше о интеллектуальных настольных играх и клубах? Заходите к нам на сайт:

<http://www.sargona.com.ua>

Игровая мобильность

Играми в мобильных телефонах сейчас можно удивить разве что австралийских аборигенов, да и то вряд ли. Однако следует отметить, что игры эти не слишком высокого качества и во многом, извините за каламбур, проигрывают геймбоевским хитам, у кото-



рых и графика приличная, и звук достойный, ну и, опять же, мобильность...

Ситуацию решили исправить лидеры в производстве мобильных телефонов — компания Nokia — и многострадальные, но от этого не менее талантливые ребята из Sega. И если представители первой не без оснований считают, что следующим бумом на рынке мобильных систем станет бум игровой, то сегоднцы уже сейчас готовы предложить свою помощь в разработке высококачественных игр для телефонов нового поколения.

Дабы не ограничиваться одними заявлениями, Nokia представила новую модель под названием N-Gage. Этот похожий на джойстик мобильный телефон с полноцветным экраном поддерживает MMS, технологию Java и одновременно служит маленьким центром развлечений. Игры для него записываются на карту памяти, а использует он операционную систему Symbian.

Новость от Lexmark

Представительство Lexmark в странах СНГ и Балтии объявило о начале продаж многофункционального устройства X75. Многофункциональное устройство уже доступно к поставкам в Украину через официальных дистрибуторов — DataLux и MTI.

Печатный центр Lexmark X75 хорошо подойдет для использования как дома, так и в небольших офисах, он включает в себя простые в работе средства, разработанные компанией Lexmark и способные

Играй!

Magic
The Gathering

Сразись
в битве
разумов!

Magic: The Gathering — настольная интеллектуальная игра, в которой чтобы победить противников тебе нужна поддержка могущественных существ, а также особые свойства и волшебные заклинания, ну, и, конечно же, секретное оружие — сила твоей мысли.

Испытай свою удачу, прими участие в Новогодней лотерее!

Тебя ждут более 100 фантастических призов!

Для этого купи любой игровой набор карточек по Magic: The Gathering с пометкой «Новогодняя лотерея!» и заполни в клубе карточку участника лотереи!

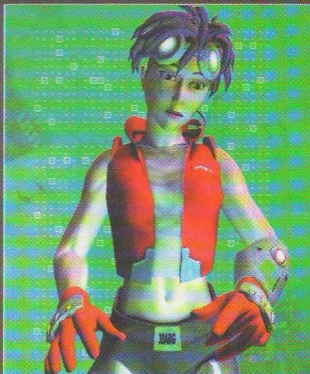
Дополнительная информация на сайте www.sargona.com.ua и по тел. 451-3161

Железный БУМ

GeForceFX, и не буквой больше — решили маркетологи nVidia. А ведь еще совсем недавно они заявляли, что но-

Бета-версия девятого дирек-
та лежит по этому адресу:

Ах да, чуть не забыл, объем новых карт SD256 и SD512, составляет, соответственно, 256 Мб и 512 Мб, а цена — \$180 и \$400.



Вот и все правила.

Стрезной купон журнала «Шпиль!» для объявлений



Сила в четыре Ge

Вместо вступления

Друзья, я задумался о том, как мы пишем. Не что (хотя и это вопрос), а именно как. Деньги с гонорара просаживаются в первые несколько дней, а позор, отпечатанный на страницах журнала, остается на года. А между тем, мы ведь имеем великую честь быть причастными к глубочайшей из мировых словесностей. Ее обогащали такие гении, как Достоевский, Толстой, Бунин, Бродский, Гоголь, Пушкин и Лесков.

Засим... Нет, еще этот — Набоков... э-э-э... Владимир... Владимирович. Кажется. Годы жизни: 20-е ХХ века. Вроде...

Засим свой долг перед русской литературой считаю выполненным и перехожу непосредственно к написанию статьи. Прошу прощения за задержку.

Миры, живущие в кремнии

Канули в лету времена, когда производительность компьютера измерялась исключительно количеством мегагерц процессора. Сейчас практически любой из компонентов на материнской плате может выступать в роли «больной лошади», скоростью которой и будет определяться общая производительность. Однако если речь идет о производительности в 3D-играх, то в первую очередь стоит задуматься о видеокарте. Процессор — даже самый мощный — не в состоянии самостоятельно справиться с обработкой трехмерных сцен в современных играх.

До появления 3D-ускорителей третьего поколения до 80% процессорного времени уходило на обработку проце-

дур формирования и вывода трехмерного изображения. Так что на всё прочее оставалось менее 20%. В результате игры постепенно «тупели», поскольку пипл хавал только игры с красивой и очень красивой графикой, а для расчета логики игрового мира процессорных мощностей почти не оставалось. Все уходило на расчет освещенности, изменение координат треугольников и векторов и пр. А количество эффектов, нуждающихся в обработке перед выводом на экран, год от года только росло.

И здесь само собой напрашивалось решение — освободить ЦПУ от этой работы, переложив оную на специализированный вычислитель, расположенный на видеокарте. Таким образом не только существенно разгрузится центральный процессор компьютера, но и повысится общая производительность системы. Ведь специально спроектированное аппаратное решение будет выполнять операции куда быстрее, нежели при эмуляции на ЦПУ.

На практике эту идею первой реализовала компания nVidia, создавшая революционное решение — видеопроцессор GeForce256. С тех пор и по сей день этой компании принадлежат самые передовые и кассовые разработки в области обработки видеоизображений. И здесь мы подходим вплотную к объектам нашего тестирования.

(Да, друзья мои, к сожалению, вы не ошиблись. Обещанное тестирование кальянов, в силу того что политика нашего издания претерпела изменения — теперь мы позиционируем себя как читиво для всей семьи, переносится на неопределенный срок. Со всеми вопросами по этому поводу обращаться к нашему внештатнику, занимавшемуся этой статьей. Его текущий e-mail: popal@kpz.kiev.ua.)

Да и с тестированием видеокарт вышла небольшая накладка. Дело в том, что к сайту, откуда мы обычно сдираем свои статьи, — да и в интернет вообще — целый

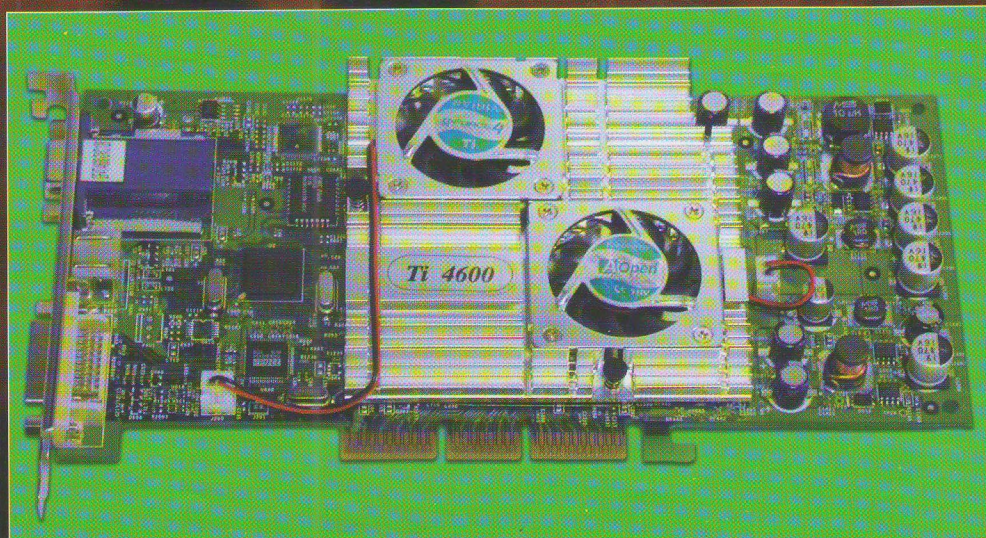
месяц не было доступа в силу каких-то проблем у нашего провайдера. («Тузья, я уфажаю личную шизнь. Однако шесть гигабайт парнахрани... Тузья, это шлишком», — сказал ихний главный.)

Думаю? это как-то связано с солнечной активностью — оптоволокно и спутниковые тарелки очень чувствительны к таким явлениям.

(Надеюсь, я не сболтнул в предыдущем абзаце ничего такого, за что бы нас мог оштрафовать маркетинговый отдел. А то сколько ж можно?)

Узнав, что престижу издания грозит опасность, гайдут стал хмур лицом, взял черную вязаную шапку, фонарик, перчатки и фомку и «ушел договариваться со спонсорами». Вернулся он под утро с ворохом коробок, плеснул себе стакан водки и сказал: «РаШпилю быть!».

Ну, как вы поняли, это была, разумеется, шутка. На самом деле эти видеокарты украл Предко. То есть Гайдут. То есть Гладкий. То есть Предко.



То есть... Ладно — я! Я! Я! Это был я! Ребята, и харэ бить по почкам! я же просил! они у меня очень слабые!

(Да, у этих парней превратное понимание выражения «чувство локтя». По крайней мере, так говорит мой стоматолог-протезист.)

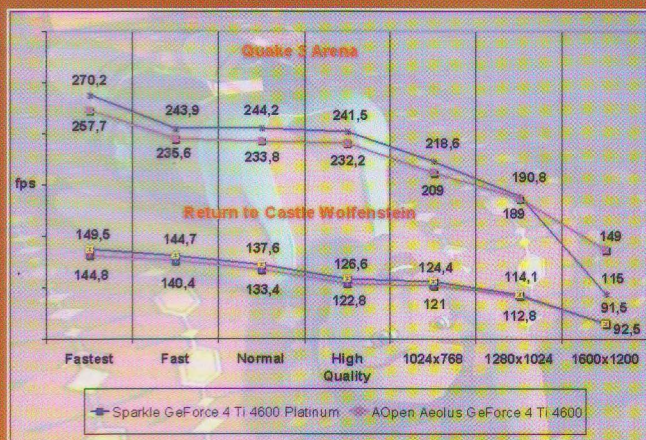
Как бы то ни было, но на тестировании у нас оказались следующие hi-end-видюхи: Sparkle GeForce 4 Platinum (SP7200T6-PT) и AOpen Aeolus GF4Ti 4600.

В одном из предыдущих номеров мы уже подробно рассказывали о спецификациях стандарта GeForce 4. Конечно, это очень быстрая карта — чертовски быстрая, но ведь год назад это же утверждение было истинным и для GF3. Однако тогда все архитектурные

того — эта карта очень хорошо гонится. Хотя сегодня разгон карты может и не понадобиться, но завтра — когда игрушки станут более ресурсоемкими — этот запас производительности может оказаться весьма кстати.

На момент появления GF3 на горизонте не было ни одной игры, которая использовала бы DX8, а посему для возможностей этой карты не было необходимого рынка сбыта. GF4, напротив, выходит в то время, когда количество игрушек под DX8 прогрессирует, как пневмония при СПИДе, и эта карта является весьма актуальной покупкой.

Однако ментальное (сиречь, потребительское) возбуждение мгновенно сходит на нет, стоит только отыскать наших подопытных в правой колонке



Нам, друзья, надо думать о тылах — ведь к своим релизам на всех парах движутся «Doom III» и «Unreal 2», а это вам не сумму в столбиках подбивать и не аутлуком пользоваться.

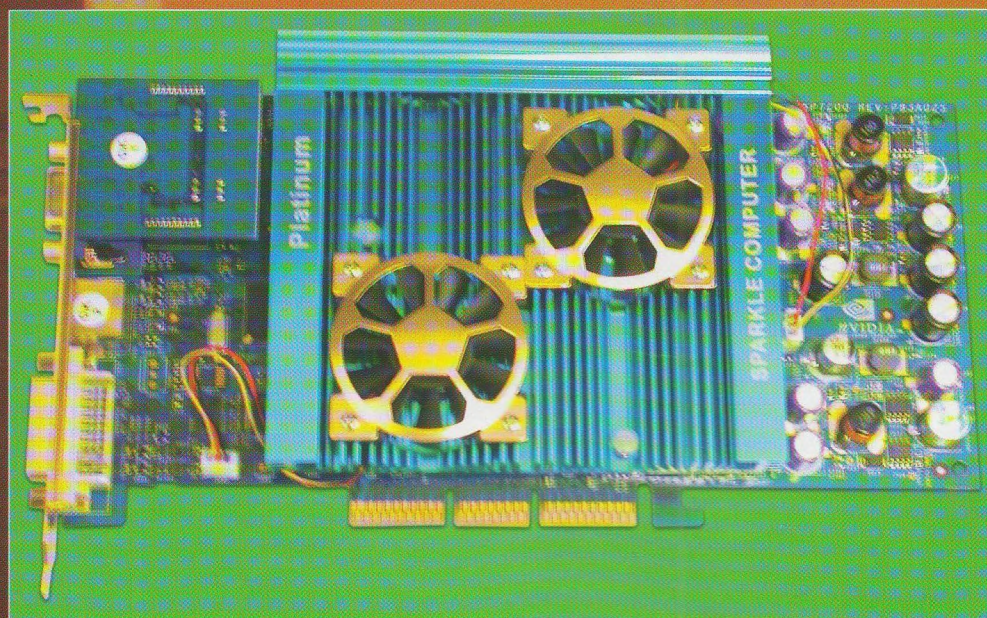
Но перейдем непосредственно к видюхам. Обе карты

бонусные игрушки, мануалы, кабеля — все как полагается. А Sparkle, почесав свой маркетинг, ко всему прочему, решила упаковать свою карточку в жестяную коробку на подобие тех, в которых переносят обеденный уран и донорские почки.

На обеих видюхах стоит мощный радиатор и по два кулера, а это значит, что разгон будет, по крайней мере, нескучным. Так и случилось: GF 4 Platinum по процессору удалось разогнать со стандартных 300 до 320 МГц, а память увеличить со 680 аж до 850 МГц. У Aeolus эти цифры составили 300@320 для процессора и 650@730 для памяти, соответственно.

Ну, с процессором все понятно — у всех встречавшихся нам четвертых жэ-форсов эта роковая линия составляла именно 320 МГц и буквально ни мегагерцем больше. Связано ли это с политикой компании или же с каббалистическим значением этого сочетания цифр и букв — мне не известно. А вот такая разница у видюх в бонусных мегагерцах по памяти объясняется просто: Sparkle, проявив полезную смекалку, сделала по радиатору на каждой стороне карты, прикрыв таким образом всю память. Но обратимся непосредственно к тестированию.

Вряд ли это, конечно, интересно кому-то, кроме меня, но



усовершенствования пропали даром, вылившись в банальный прирост по скорости. Объяснялось это просто — на тот момент не было выпущено ни одной игры, которая могла бы воспользоваться преимуществами сочетания GF3 и DX8.

К счастью, GF4 находится в намного лучшем положении. Быстродействие карты оставляет неизгладимое впечатление: современные игры с ней летают, как амурчик, закинувшийся паленым экстази; а ее двойные вершинные шейдеры и более эффективная архитектура памяти — верный залог того, что карта не оплошает и с играми грядущими. Более

прайс-листа. Хотя, с другой стороны, за 400 долларов вы получаете производительность, которой не погнушался бы даже исследовательский отдел НАСА. Каждая из этих видеокарт сожрет любую из современных игр на самых фрейдовских установках качества — и даже толком не прогреется.

собраны на чипсете nVidia GeForce4 Ti 4600, имеют на борту по 128 Мб DDR, TV-выход, поддерживают AGP 4X/2X, AGP Texturing и Fast Writes, OpenGL 1.3, DirectX 8.1 — ну и все прочее, что полагается карточкам такого уровня.

Что касается комплектации, то тут тоже все чин чинарем:

MB	Chaintech Apogee 7V5L	
CPU	Athlon XP 2000+	
RAM	512 Mb (DDR 333)	
HDD	IBM Deskstar DTLA-305020	
Monitor	Philips Brilliance 107P	
Video	Sparkle GeForce 4 Platinum (SP7200T6-PT)	AOpen Aeolus GF4Ti 4600

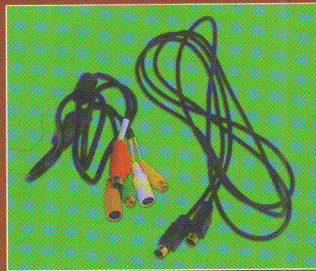


все же скажу, что с параметрами системы, на которой мы проводили тестирование, вы можете ознакомиться во **врезке** (в виде таблицы в статье).

Для начала мы прогнали обе карточки через 3D Mark 2001 Pro SE — довольно толковый и объективный пакет тестов, который мало зависит от ресурсов компьютера. И первый же тест показал, что Aeolus имел в виду приставку Plati-
num в названии своего оппонента (разом со всеми его рекламными слоганами и жестяной коробочкой в придачу).
Скорее всего, это объясняется большей заточенностью BIOS'а Aeolus под 3D.

Однако тесты тестами, но, как говорилось в рекламе Lucky Strike, курить-то мы будем вовсе не их.

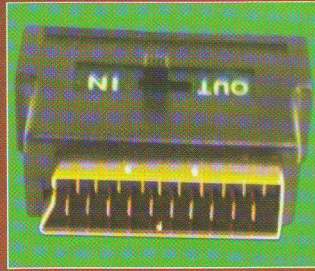
Следующий забег у нас был по более реальным вещам: «Quake 3 Arena» и «Return to Castle Wolfenstein» (см. **график**). Обе карточки просто разрывали мониторы чудовищными красотою, а графи в тестовых анкетах — нереальными цифрами FPS. Однако общая картина оставалась примерно той же — карточка от AOpen довольно уверенно, хотя и не слишком значительно, лидирует, уступая конкуренту GF 4 Platinum, лишь в режиме 1600 x 1200.



В третьем тесте мы взяли игры «потяжелей» — «*Serious Sam: The Second Encounter*» и «*Unreal Tournament 2003 Demo*». Тут уж картина несколько изменилась, и вперед, за счет большей частоты памяти, с noticeably большим отрывом вышел GF4 Platinum.

Никаких проблем во время тестов выявлено не было — обе карты работали просто замечательно и абсолютно безо всяких глюков. В общем и целом можно уверенно констатировать следующее: и Sparkle GeForce 4 Platinum и AOpen Aeolus — превосходные карты в великолепной поставке. Какую из них предпочесть — дело ваше, но наши личные симпатии зацепились за видюху от AOpen. Разница в цене, учитывая ее близость к полутыще, незначительна: Sparkle просит за свое творение 374 у. е., AOpen чуть больше — 405 у. е.

Второй вопрос: а стоит ли вообще покупать видеокарту на столь мощном чипсете? Ответ зависит от того, какая карта у вас уже есть и как много денег вы можете потратить. Если у вас наличествует карта из линейки GeForce 2 или более ранней версии, то, безусловно, имеет смысл задуматься о приобретении подобной карты. Однако если у вас в материнке торчит что-либо из се-

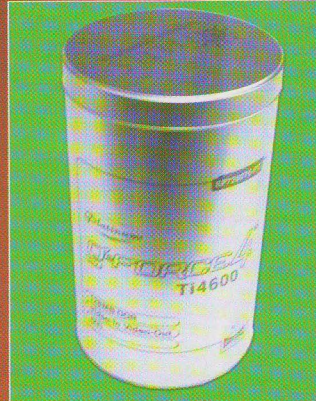


рии GeForce 3, то я бы на вашем месте тщательно взвесил все за и против: а нужен ли такой апгрейд? Да, эта карточка очень быстрая, но нужна ли она вам сейчас? GeForce 3 еще какое-то время будет достаточно быстрой для всех игр. В будущем цены на новую карту будут падать — и до тех пор пока вам действительно понадобится что-то новое, скорее всего, будет выпущен новый продукт от nVidia. А к тому времени, может быть, и карточки на базе чипсета Ti4600 станут более желательным выбором...

Решать вам. Если вы хотите иметь самую быструю и навороченную видеокарту, то, по крайней мере, с двумя отличными вариантами вы уже ознакомлены.

В заключение этого обзора считаю уместным процитировать дядьку Тайлера из фильма «Бойцовский Клуб»: «You're not how much money you have in the bank. You're not the car you drive. You're not the contents of your wallet». *And you're not the GeForce you can buy.* Помните об этом. И, кроме того, мне будет просто жутко завидно, если вы себе такую купите.

Засим наш эксперимент по определению максимального удельного веса дешевого (а в моем исполнении — еще и почти шарового) юмора на страницу журнала считаю оконченным.



Вложите этот листок в конверт (не забудьте указать обратный адрес и свои имя и фамилию!) — и куда-нибудь отправьте. Например, в клуб анонимных алкоголиков города Филадельфия, в местный райспоклом или любимой бабушке в Хабаровск.

P. S.

И напоследок — загадка. Что общего у цифр 325 и 872? Не знаете? Х-м-м... Действительно, а что?..

Нет, не так, не то. Напишу лучше что-нибудь забавное. Ну, скажем: молодой хомяк, живущий у меня в ящике стола, отгрыз себе заднюю лапку и... э-э-э... тоже не то.

Не получается как-то. Ну ладно, скажу как есть. Оплата у нас побуквенная, деньги мне нужны позарез, а я совершенно не представляю, что еще здесь написать. Для того чтобы мне хватило на поход с моей девушкой на столь любимый ею мюзикл, осталось написать каких-то 111 символов, а вы, в принципе, спокойно можете переворачивать страницу...

Карл у Клары украл кораллы. Подлежащее, сказуемое, дополнение... И еще какое-то предложение. Аааа воооот тепеерьььь (тире) всеееееее (точка).

P. P. S.

Надеюсь, главный редактор сочтет это шуткой. Удачной. (А, Андрей? С меня пиво. Или что там можно купить за деньги, накапавшие за второй постскриптум?)

Выражаем благодарность
фирме K-Trade (тел. 252-92-25)
за видеокарты, предоставлен-
ные для тестирования.

**Игра «ДРУГАЯ ВОЙНА» —
приз от журнала «ШПИЛЬ!»
и компании «Мультитрейд»
в акции «Шпильная статья!»**

Условия акции

Хватит восхищаться издали!

Стань соавтором журнала!

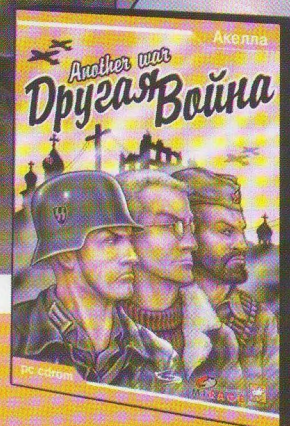
Пришли в редакцию **СВОЮ статью** игровой тематики. Лучшая, по мнению редакции, статья будет опубликована в ближайшем номере. Мало того: все статьи, присланные на конкурс, оцениваются читателями по 10-балльной системе.

Автор статьи, набравшей максимальное количество баллов, получит БОЛЬШОЙ приз!
А все те, кто оценивал статьи, примут участие в розыгрыше **призов — дисков от «МультиТрейд»!**

Вместо заключения

Чуть не забыл вам рассказать о новой, совершенно умопомрачительной акции от журнала «Шпиль!». На чистом листе формата A4 напишите с одной стороны, что вам *нравится* и, наоборот, что *не нравится* в разделе «РаШпиль»; а на обратной стороне листа — в какую сторону, по-вашему, следует развиваться разделу, и какие дейвайсы вы бы хотели видеть в новых обзорах.

Акелла



Другая Война - совершенно новый взгляд на события Второй Мировой глазами непосредственного участника событий. Игра сделана в традициях лучших мировых шедевров ролевых игр, таких, как Diablo и Fallout, однако, вместо надоевших фэнтезийных миров действие происходит в реальности. Интереснейший сценарий и тонкий юмор долго не отпустят вас от монитора, заставляя переживать невероятные приключения и попадать в рискованные переделки.

Главный герой игры - наемник и авантюрист, должен выволить своего друга из немецкого застенка. Его приключения начнутся в небольшой французской деревушке, где единственными признаками войны будут редкие германские патрули да солдаты Вермахта, выпивающие в местном баре. А завершатся... в блокаде Ленинграда, где вам предстоит узнать тайны самых секретных проектов Германии и Советского Союза. Прибавьте к таким сногшибательным приключениям великолепную графику, и вы получите незабываемую игру - "Другая Война".

- 120 типов оружия, свыше сотни видов солдат
- более 1000 игровых сцен
- потрясающий сюжет, взявший все самое лучшее из истории, фильмов, книг и оккультных наук
- около месяца непрерывной игры
- программное ядро поддерживает множество уникальных спецэффектов
- уникальная тематика игры: это фэнтези, и это - Война!

© 2002 "Akella"
© 2002 "Cenega"
© 2002 "Mirage interactive"
www.akella.com

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328





Мобильные телефоны



Alcatel One Touch 715

Цена (\$): 250–270

Размеры AOT 715 — 116 x 43 x 20, что при весе 88 г позволяет ему очень удобно ложиться в руку. Поражают размеры 10-строчного дисплея (100 x 150 пикселей), из-за небольшой выпуклости экрана страдающего, правда, время от времени приступами бликов. Длительность работы Li-Pol-батареи (750 mAh) в режиме ожидания/разговора составляет, соответственно, 6 часов 30 минут/260 минут, что на практике воплощается в 4–5 суток работы.

Управление телефоном с помощью клавиш, которые приходится нажимать до упора, не очень удобно, зато нави-клавиша, взявшая на себя доступ к главному меню, работает «на ура». Кроме того, сбоку в телефон запихнули «личную» кнопку, которую можно выставить на доступ к двум пунктам меню.

На экран с темно-синей подсветкой можно установить одну из 16-ти анимированных заставок или же выбрать любую из 46-ти картинок.

Что касается телефонной книги, то она просто гигантская. Чего стоит, например, тот только факт, что пользователю предоставляется возможность создания до 13-ти групп абонентов — с отдельной мелодией для каждой! Вообще, на одно имя можно вносить следующие данные: имя и фамилия, название компании, должность, семь телефонных номеров, два адреса e-mail, почтовый адрес (пять полей), плюс заметка и еще четыре поля с персональной информацией. Но вот недостатком — и значительным — является отсутствие поиска по такой большой книжке ☹.

Здесь предусмотрена функция зумирования текста или разворота его на 90°, что иногда очень помогает (особенно в SMS). Кроме того, к именам можно привязывать картинки.

В телефоне поддерживается стандарт EMS, наличествует набор «смайликов» для SMS. На будущее (по крайней мере, у нас) предусмотрено применение технологии GPRS, а также уже привычный WAP-браузер.

Предусмотрен неплохой ежедневник с событиями на день, неделю, месяц — жаль только, что листать его приходится по неделям, пока не доберешься до нужной даты.

Телефон располагает приятным 16-тональным полифоническим звонком, а в память закинута 40 мелодий и звуков (среди которых даже мычание коровы). Плюс к этому, есть

и редактор мелодий. Кстати, общая память для заполнения составляет 530 Кб. Вот только с виброзвонком не очень хорошо получилось — вибрацию ощутимой не назовешь.

Имеем также стандартный калькулятор, конвертер валют, будильник с возможностью задания длительности звучания (хотя он не срабатывает при выключенном телефоне). Указывается местное время, второй часовой пояс и мировое время (с картой).

Диктофон может записать около двух минут речи, в том числе и в процессе разговора, — вот только записей может быть лишь четыре.

Игр в телефоне три (и довольно неплохих), вот только разворот экрана на 90°, несмотря все новаторство такого решения, в игре все же несколько мешает.

Вердикт

Получить такой бизнес-телефон с такой функциональностью за такие деньги — это уже здорово. И если вас не отпугнули мелкие недочеты Alcatel One Touch 715, то в будущем вы вряд ли уже разочаруетесь в нем (к тому же внимание он привлекает — будь здоров)...

Siemens M50

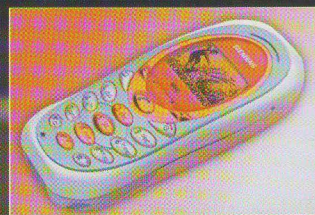
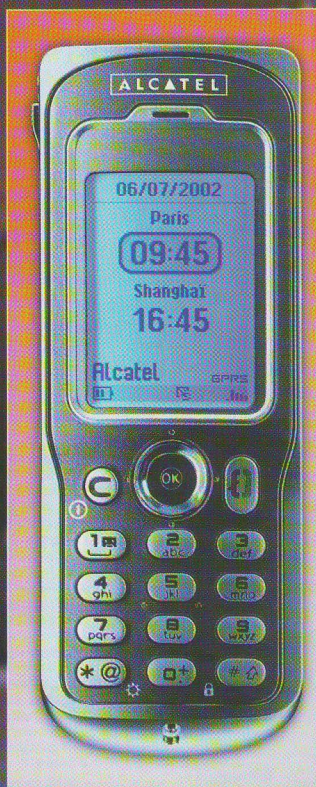
Цена (\$): 180–190

M50 идет в двух вариантах — Chromium Orange и Chromium Blue (с янтарным или голубым оформлением соответственно). Размеры телефона сравнительно невелики (109 x 46 x 23 мм) — кроме того, взяв M50 в руку, сразу ощущаешь его малый вес (благодаря литий-ионному аккумулятору 600 mAh этот телефончик весит всего 97 г). Кстати, такого аккумулятора в наших сетях вам хватит на 2,5–3 суток.

Клавиатура выглядит привычно для 45-й серии, изготовлена она из резины (хоть и отличается оформлением от других моделей серии). Пользоваться клавишами, если только размеры ваших пальцев не больше среднего, вполне удобно. Что касается дисплея, то он отображает до четырех строк текста, по 16 символов в каждой, плюс подписи к soft-клавишам. Разрешение — 101 x 64 точки, так что нареканий на плохую видимость возникнуть не должно.

Что касается начинки, то меню такое же, как у всех 45-х, вот только размер телефонной книги не радует — всего 50 номеров, при том что на одно имя можно занести лишь один номер телефона. Можно, правда, создать 4 группы абонентов: VIP, Семья, Офис, Свободное время. Кстати, группы можно назвать и иначе (например, «те, кого я больше всех ненавижу» ☹) или даже назначить каждой из них персональный звонок. И еще: для тех, кто «в книге», можно заделывать рисунки (50 шт.), предусмотренные в самом телефоне.

Работа с SMS стандартна, хотя это первый Сименс с предустановленным русскоязычным вводом. Телефон располагает также и возможностями отправки/приема EMS-сообщений. В органайзере можно сварганивать до 10-ти заметок по 50 символов; предусмотренные и стандартные «сименсовские» напоминания или памятные даты (до 50 шт.). Кроме



того: будильник, калькулятор, конвертер валют.

Предусмотрен WAP-браузер (версия 1.2.1), поддерживаются Java-приложения, есть недоступный пока у нас Instant Messenger (типа писишного ICQ).

Игры: «Kung-Fu», «WaveGame» (серфинг-симулятор), «StackAttack2» (складывание ящиков).

Вибровывозов в M50 претензий не вызывает, а вот мелодий дают маловато — всего 14 штук (плюс 6 тонов). Хотя еще четыре мелодии можно создать в музыкальном редакторе или закачать из интернета.

Вердикт

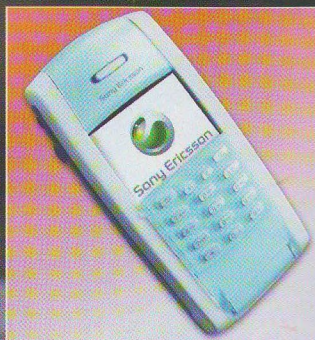
M50 — это весьма серьезный конкурент Nokia 3410/3510. Этот телефон — благодаря своей симпатичности, неплохому наполнению, а также эргономичности корпуса — явно придется по душе молодым энергичным ребятам.

Ну а маленький размер книжки делает M50 «телефоном для друзей».

Sony Ericsson P800

Телефон мечты... Каким он должен быть, что должен уметь — и все такое...

А я вот знаю один такой телефон, имя ему Sony Ericsson P800. Эта трубка у нас еще не продается. Но и когда она наконец придет к нам, то и тогда позволить себе поюзать такую игрушку смогут далеко не все — ведь стоимость ее колеблется



(в зависимости от места продажи) от \$800 до \$1100.

И правильно — какой же это телефон мечты будет, если он дешевый (грустно улыбаясь)...

А вообще на фоне Sony Ericsson P800 все прочие телефоны, за исключением разве что некоторых современных смартфонов, становятся просто телефонами начального уровня ☺.

Так что поехали...

Итак, пройдемся по начинке. Во-первых, это трехстандартный телефон (eGSM900/GSM1800/GSM1900) с размерами 91 x 50 x 24 мм и весом 148 г (который после присоединения съемной клавиатуры возрастает до 158 г). В комплекте с телефоном идет литий-ионная батарея, в режиме ожидания обеспечивающая до 200 часов работы, а в режиме разговора — до 8 часов. Рассматривая эту модель, вы наверняка заметите еще и встроенную цифровую камеру, с помощью которой за номерами телефонной книги можно будет закреплять фото.

Поехали к дисплею. Он здесь, ясное дело, цветной. Да еще какой цветной — аж 4096 цветов, разрешение 208 x 320 точек в открытом виде. К тому же, дисплей еще и сенсорный «touchscreen», т. е. работает при касании к нему. Кроме того, предусмотрена поддержка рукописного ввода (стилус). Стоит отметить и тот приятный факт, что имеются даже обои и скринсейверы для экрана.

Лезем внутрь. Начнем с того, что телефон располагает внутренней памятью на 12 Мб, плюс присутствует слот расширения Memory Stick Duo. При этом телефонная книга идет отдельно на 1000 ячеек в памяти телефона + память SIM-карты (кстати, навигация по ней предусмотрена самая различная и выбор целиком зависит от желания владельца).

Вообще телефон управляет операционной системой Symbian 7.0 и располагает возможностями к просмотру компьютерных файлов — Word, Excel, PowerPoint и Acrobat Reader. Кстати, у P800 существует возможность полной синхронизации данных с ПК через ИК-порт. Отдельно отмечу, что трубка поддерживает J2ME, что позволяет загружать приложения, написанные на Java и C++.

Телефон предусматривает (как ни странно ☺) полный комплекс работ с SMS, EMS; есть возможность приема/отправки MMS-сообщений.

В органайзер тоже запишут все, что только может понадобиться владельцу (часы, будильник, калькулятор, расписание с напоминанием, календарь, список задач, блокнот — даже голосовые заметки предсмотрили).

Что касается звонков, то, согласно последней моде, присутствуют полифонические мелодии вызова, плюс задаются различные тона и мелодии. Всевозможные мелодии можно также программировать самому или же просто закачивать. В наличии, конечно же, и вибровывоз. Предусмотрен также голосовой вызов номеров.

Отдельными функциями в телефоне идут автоответчик, диктофон и mp3-плеер, который может использовать дополнительные карты памяти.

Из игр в наличии «Men in Black», хотя всегда можно закачать что-то новенькое из интернета.

Наличествуют также Bluetooth, HSCSD, GPRS, iMode, WAP-браузер v. 2.0 с поддержкой iMode и XHTML, e-mail; поддерживаются SMTP, POP3, IMAP4 (если вы чего-то не поняли, не важно — главное, чтобы это вас впечатлило).

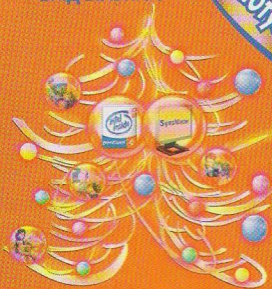
Вердикт

А какой он, по-вашему, может быть? Круто! Дорого и круто. Короче, перед вами телефон, о котором можно мечтать (по крайней мере, несколько ближайших месяцев)...

НОВОРІЧНИЙ КОМП'ЮТЕРНИЙ ЯРМАРОК INTEL

20-22
ГРУДНЯ

ПАЛАЦ СПОРТУ,
ВХІД ВІЛЬНИЙ



генеральний
інформаційний спонсор:



організатор:

intel

співорганізатори:

SAMSUNG
ELECTRONICS

технічний організатор:
ТЕЛ.: 995 9586

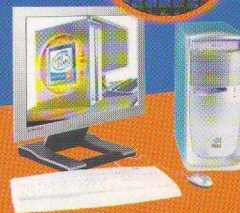
Microsoft

STP



Завітай на ярмарок
за **своїм**
комп'ютером!

Yes.



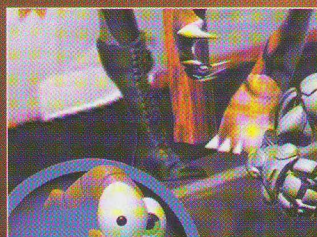
КОМПЬЮТЕРЫ + программы

**Лучший
компьютерный журнал
Украины
с 2003 года
с ДИСКОМ!**

www.comizdat.com

КОМПЬЮТЕРЫ
+ программы
Главное событие года? стр. 60

Подписной индекс
01728



Редакция открывает непрерывную подписку на журнал «ШПИЛЬ!» на текущий (2002) год

1. Перечисли получившуюся сумму на наш расчетный счет: 000 «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ ИНТЕГРАЛ г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819
2. Вышли по почте эту карточку и копию чека об оплате по адресу: 000 «Декабрь», пр-кт Воссоединения, 15, 7 этаж, г. Киев, 02160
3. Позвони нам по телефону (044) 553-3986 или 553-1940 и поинтересуйся, как твои дела?

Твой ШПИЛЬ!

Номера за 2002 год, стоимость в гривнях:

Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!		
1	2	3	4	5	6	7-8	9	10	11	12	Стоимость доставки (за всё)	Итого	
3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	1 грн.		

Я ПОДПИСЫВАЮСЬ НА «ШПИЛЬ!»

Фамилия _____
Имя _____
Индекс _____
Адрес _____
Номер телефона (с кодом) _____

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

I Украинский фестиваль Интернет	2 обл.	DiaWest	17, 53
Шпиль!	3 обл.	E-Mobile	39
Samsung Electronics	4 обл.	СЭТ	47
Вектор	2	Dominex	54
O-TV	5	Sargona	56
		Мультитрейд	61
		Экспобюро	63

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.,
№ 11/12 (14)

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2002 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту —
І.І. Шереметев

Головний редактор —
А. Гайдут

Редактори —
Ю. Гладкий, Т. Зябкін, А. Лішук

Літературний редактор —
О. Чапленко

Керівник відділу
передполіграфічної підготовки —
О.О. Степаненко

Дизайн та комп'ютерне
верстання —
О.Л. Ковальський

Відділ реклами —
О. Шевченко

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун,
О.Б. Удовенко

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
та не повертаються.

За точність рекламної інформації
відповідає рекламодавець.

Підписано до друку 24.11.2002.

Наклад 18 250 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні «Блиц Принт».

Образцова Типографія
БЛИЦ ПРИНТ
290-Холодильний завод, м. Київ, Близько-Близько

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
Зразкова друкарня «Блиц Принт»
(м. Київ, вул. Довженка, 3).

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223

(044) 553 3986

(044) 553 5547

Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© «Шпиль!», 2002

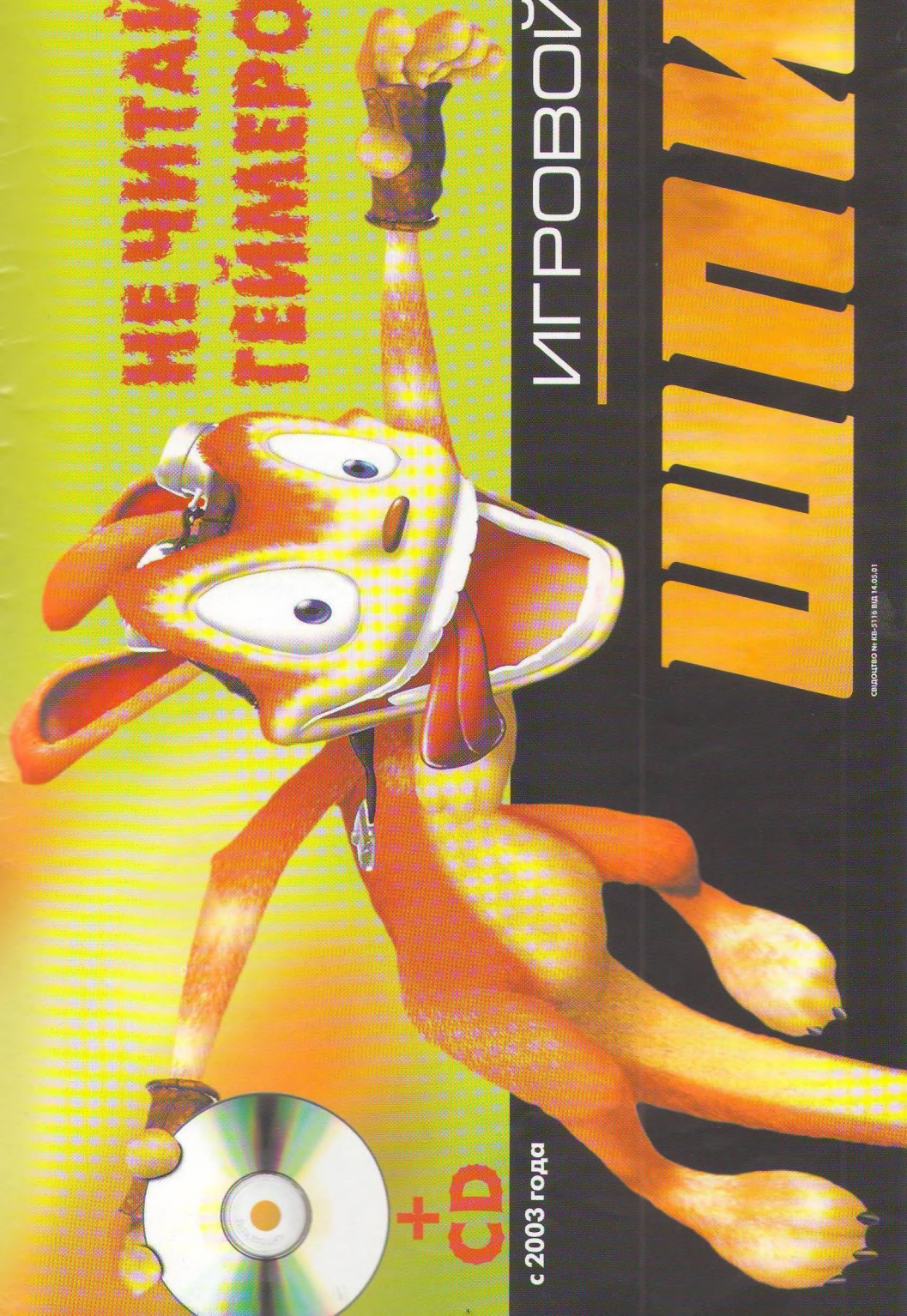
Засновник — С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі
можливе лише за письмовою
згодою редакції.

В оформленні використано рекламні
матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852



НЕ ЧИТАЙ!
ГЕЙМЕРОМ СТАНЕШЬ

+
CD

с 2003 года

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ

ШПИЛЬ

свидетельство № КВ-5316 вид 14.05.01



ПОДПИСНАЯ ЛОТЕРЕЯ — ПРИЗ ОТ NEWLETT-RASKARD

Доставочная карточка

Ф И О

улица

дом

город

индекс

квартира

1 Перечислай до 25 декабря 48 грн. на наш расчетный счет:

ООО «Декабрь», р/с 26007103801

в АКБ ИНТЕГРАЛ г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819

2 Высылай по почте эту доставочную карточку и копию чека об оплате

3 Звони нам по телефону:

(044) 553-3986, 553-1940 и поинтересуйся, как твои дела?

Подписка

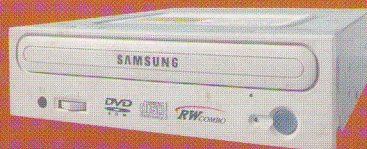
на I полугодие

2003 г.

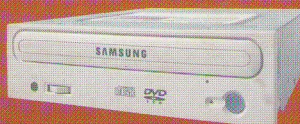
Цифровой феномен

Лидер по продажам оптических приводов на рынке Украины, Samsung Electronics предлагает новое оптимальное решение – COMBO. COMBO – это все мультимедийные возможности в одном устройстве. Samsung SM-332 (CD-RW + DVD-ROM) со скоростной формулой 32x10x40 + 16 и самым большим буфером памяти 8 Мб в своем классе так же хорошо читает и записывает диски CD-R-RW, как и проигрывает DVD. COMBO Drive открывает для Вас качественно новые возможности для работы и творчества. Samsung SM-332 – цифровой феномен от Samsung.

CD-RW DRIVE →



← DVD-ROM



DVD DRIVE



CD-RW DRIVE